

ガンダム
Gのレコンギスタ
オフィシャルガイドブック

Gundam Reconquista in G

Official
Guidebook

ガンダム
Gのレコンギスタ
オフィシャルガイドブック

Gundam Reconquista in G

Official
Guidebook

ストーリーとその背景、キャラクター、MSまで、スタッフ・キャストのインタビューも満載！

地球は
四角くない。

富野由悠季 総監督

× 宇野常寛

4時間半対談を

完全収録

ガンダム
Gのレコンギスタ
オフィシャルガイドブック

Gundam Reconquista in G

Official
Gundam
Reconquista
in G



ISBN978-4-05-406307-5

C0076 V2800E

1340630700



定価：本体2,800円
※税が別に加算されます。

Gundam
Reconquista in G
Official Guidebook



Gakken

ガンダムレコンギスタ オフィシャルガイドブック
Gundam Reconquista in G Official Guidebook

Gakken



Gundam
Reconquista in G
Official Guidebook

ISBN 978-4-05-406307-5
C0076 V2800E
1340630700

Gのレコンギスタ WORLD MAP

地球を起点に金星方面のビーナス・グロップまで展開した「G-レコ」。その舞台は、第1～10話および第22～26話の地球圏編、第11～13話のザンクト・ポルト編、第14～18話のトワサンガ編、第19～21話のビーナス・グロップ編に大別できる。作中の施設や場所の位置関係を把握してみよう。

ビーナス・リング

地球から最短で4千万キロメートルの距離にある金星近く位置するとされるビーナス・グロップは、超巨大フォトン・バッテリーの集合体とそれらに付帯したスペースコロニー群の総称である。なかでもビーナス・リングは4連リングの超巨大フォトン・バッテリー集合体で、エネルギーを蓄積することで、やがては各球体が月ほどの大きさになる模様。

オーシャン・リング

ビーナス・グロップが属するスペースコロニー宙域。ビーナス・グロップ全体から見れば上端の一画にすぎないが、資源探掘用の小惑星を中心にコロニー「シー・デスク」6基（いずれも海と陸地をもつ）が環状に固む形となる。各コロニー内部には十数万人規模の人々が居住し警備団、テン・ボリスも存在している。

ロザリオ・テン

首都があるシー・デスクで、外壁の巨大な蕾のレリーフが特徴。ビーナス・グロップの総裁、ラ・グーが常駐し、客人はレストランへ招かれることもある。その街並みは、オリエンタルな雰囲気を感じ出している。

ジット・ラボラトリ

ロザリオ・テンと同じシー・デスクにある工場。様々な新型モビルスーツなどが日夜作られているが、近辺にはショッピングモールのほか生活区画も存在する。空気や水の保管設備も兼ねた巨大な美術建築物も並ぶ。

モビルスーツターミナル

ザンクト・ポルトは地球から高度約8万キロメートルに位置する宇宙エレベーターの最上端部で、荘厳な外観が特徴。フォトン・バッテリーを搬入する港でもあり、宇宙空間からモビルスーツも直接発着できる。ターミナルには人々がノーマルスーツなどに着替えるためのロッカールームが隣接しており、生活居住区へはエレベーターで移動する。

大聖堂

聖堂とも呼ばれる建物で、スコード教の聖域、ザンクト・ポルトの中枢。ゲル法皇らはここで厳格な聖堂祭を催すほか、カシーバ・ミコシを迎えるため、年に一度の降臨祭を行う。大聖堂はコロニー居住区へ入る関所から小型の移動メカ、シャングで5分ほどの距離。

キャピタル・テリトリ

キャピタル・タワーが建つ地表周辺に広がる、タワー職員の家族や彼らと関わる人々が暮らす地域。この地域自体がスコード教の聖地であり、不可侵の場である。地域内には農業や工業の面でも活気ある市街地が栄え、週末ごとの慰労祭も行われている。

キャピタル・タワー

エルライド大陸の北西部にそびえ立つ、総延長約8万キロメートルに及ぶ宇宙エレベーター。宇宙世紀時代の遺物を修復し、スコード教の教義に基づいて宇宙からフォトン・バッテリーを運ぶ。地上施設、ピクローパーと高空のザンクト・ポルトをケーブルでつなぐ構造。

キャピタル・アーミー基地

キャピタル・アーミー創設時に、キャピタル・テリトリ内のキャピタル・タワー周辺に設けられた同軍の地上基地。劇中では第4話以降に登場し、第1ナットの宇宙基地設置の推進を行った。

囚人の塔

キャピタル側の捕虜となったアイダが収監された施設。キャピタル・テリトリ内の砂漠に面する。なかには宇宙世紀以前の中世欧州の監獄風になっており、電子的な施設の類は特になく、大型の建物だが、アイダ収監時、ほかの囚人の姿はなかった。

約4000万km

ビーナス・グロップ

約36～40万km

月

約8万km

ザンクト・ポルト

約500km

第1ナット

アメリカ

Gondwan

イザネル大陸

エルライド大陸

アメリカ

キャピタル・テリトリの北にある大陸に、大国アメリカが存在する。民間人の居住区と行政施設が並存するらしい都市部には、宇宙世紀以前の時代にも見られたような直方体の高層ビル群が立ち並ぶも、その大半は植物に覆われている。

カリブ海洋研究所&洞窟

アメリカ領の南端、カリブ海のピクレスト島にある海洋研究所とその脇の岩礁の洞窟。前者は民間研究施設を装ったアメリカの軍事研究所で、後者は海賊部隊の母艦メガファウナの秘密ドック。洞窟内にも人工の建物や設備があり、着陸の体制は万全。

ギアナ高地

旧南米大陸に相当するエルライド大陸の北部に広がる、ギアナ高地。水脈と緑に恵まれた広大な高地で、物語終盤の戦場となった。かつては旧宇宙世紀の地球連邦軍本部・ジャブロー基地も近辺にあり、今なお当時のモビルスーツの残骸が眠る。

Gのレコンギスタ作品年表 [R.C.1014年]

「ガンダム Gのレコンギスタ」では、ベルリヤやG-セルフを取り巻く環境が毎話ごとに目まぐるしく変化する。

ここでは、そんな劇中での事象の推移や主要キャラの行動とその変遷などを、各陣営ごとに時系列でまとめた。本誌を読み解くうえできっと役立つはずだ。

海賊部隊

キャピタル・アーミー

キャピタル・ガード

アメリア

トワサンガ

ビーナス・グループ

第1話以前

- グシオン、海賊部隊を創設
帆船艦メガファウナがキャピタル・テリトリアに侵入される
フォトン・バッテリーをクラウンから奪取する任務に就く【時期未詳】
- 衛星軌道上でクラウンを計3回襲撃【時期未詳】

第1話～5話

- カービル、実権掌握を見
隠すモビルスーツ(G-セルフ)を成軍直前に捕獲。アイダ、同
様をG-セルフと命名する【第1話】
- アイダ、G-アルケインの襲撃を完了。同時にG-セルフの起
動に成功【第4話回想】
- アイダ、クラウンを襲撃するも、失敗して捕虜に【第1話】
- カービル部隊、テリトリアを襲撃するも失敗【第2話】
- クリム、テリトリアを襲撃
クリム、アイダのG-セルフと共に、テリトリアを脱出、同時
にベルリ、ノレド、ライヤを基地へ連れていく【第3話】
- キャピタル・アーミーの襲撃を受ける【第4話】
- マスク率いるアーミー部隊に、ベルリが脱走【第5話】

第6話～10話

- 地球圏回軌道上でアーミーと戦闘
ベルリ、G-セルフのリフレクターバックで初出撃し、心ならず
もデレンセンを死なす【第6話】
- グシオン、メガファウナと合流【第8話】
- ベルリ、G-セルフのトリックバックで初出撃
大気圏グライダーに乗ったウィルミットが合流する【第8話】
- クリム、海賊部隊を離れて別行動に【第9話】
- メガファウナ、エルライド大艦へ、途中、キャピタル・ガード
のケルベスと合流する【第9話】
- ベルリ、高トルクバックで初出撃【第10話】
- ウィルミットをテリトリアに送り届け、宇宙へ出撃する【第10話】

第11話～18話

- 宇宙でアーミーと戦闘する【第11話】
- アメリア軍のサラマンドラとザンクト・ホルトへ【第11話】
- ベルリらが戦いを止めようと奔走する【第12話】
- ドレット艦隊来訪。アメリア軍のほか、マスク部隊とも共同戦
闘を展開。戦闘後、一同は流星に発見(えっけん)する【第13話】
- アイダ、トワサンガへ出撃することを決意【第13話】
- メガファウナ、ドレット軍と遭遇する
トワサンガのリングを捕獲通過で迎え入れる【第14話】
- ライヤ、記憶を取り戻す【第14話】
- ベルリたち、ドレット軍と交戦する【第15話】
- メガファウナ、トワサンガのシラノ-5に入港【第15話】
- ベルリたち、旧レイハントン家へ
ベルリとアイダ、みずからの出生の秘密を知る【第16話】
- シラノ-5のバッチ軍港近域で戦闘になる
ベルリが出撃し、ガヴァン艦を撃退させる【第16話】
- メガファウナ、モロイから出撃する
ライヤたちが宇宙ゴミを排除し、メガファウナはシラノ-5
を離れる【第17話】
- マスク部隊、ロックバイの部隊と交戦
ベルリを含む一同は一時休戦し、宇宙ゴミを排除【第17話】
- メガファウナ、クレセント・シップに逃げ込む
ベルリがG-セルフでクレセント・シップの制限を解除、ビー
ナス・グループへ【第18話】

第19話～22話

- 海賊部隊、クレセント・シップごとジット団に制圧される
G-セルフがジット団に奪われる【第19～20話】
- メガファウナ、ロザリオ・テンへ出撃
ベルリ、アイダ、ライヤたちがG-セルフを奪還、ビーナ
ス・グループのオーション・リング内に侵入する【第20話】
- ベルリがG-セルフでジット団と戦闘、ノレドとマニ、G-ル
ンファをジット・ラボから持ち出す【第21話】
- ロザリオ・テンでラ・クーと面談【第21話】
- クレセント・シップでメガファウナも地球へ
ベルリ、ライヤやノレドたちが出撃【第22話】

第23話～26話

- ベルリ、アーミーとドレット軍との戦いに参戦、ロックバイを
撃退【第23話】
- ベルリたち、流星をナットへ送り届ける【第24話】
- アーミーやジット団と交戦
ベルリ、アイダらが出撃、ベルリの活躍でユグドラシルの撃
退に成功する【第24話】
- ベルリたち、マスク、ジット団連合との交戦中に大気圏突入
【第25話】
- 地球でベルリがマスクと死闘【第26話】
- 戦闘が終結【第26話】
- 数ヶ月後、メガファウナはクレセント・シップと地球一周に、
乗るベルリは日本へ【第26話】

- クンバ、ゴンドワンからガラデンを調査【時期未詳】
- クンバの働きかけにより、軍事組織「キャピタル・アーミー」の
新設準備が進む【第1話】
- 謎の少女(ライヤ)を捕獲。以降、ライヤ・マンディと密接し、
監視する【第1話】
- キャピタル・テリトリア内の25番ハンガーで、G-セルフの調査
を進める【第2話】
- デレンセン、ルインをアーミーに紹介する【第3話】
- 海賊部隊と戦闘、デレンセンが出撃する【第3話】
- ジュガンに司令に本格的な活動を開始
出陣式を開催し、ベルリたちを救出する名目で部隊を展開【第
4話】
- 海賊部隊の拠点であるピクエスト島周辺を襲撃
デレンセン率いる部隊が出撃【第4話】
- キャピタル・タワーの軍事基地化を進める【第5話】
- 期待の新兵、マスクが海賊部隊に攻撃【第5話】

- デレンセンがメガファウナを襲撃【第6話】
- 新型艦、ガラデン進水【第7話】
- マスクの部隊がメガファウナを襲撃【第7～8話】
- マニ、補充兵としてガラデンへ【第8話】
- マスク部隊が海賊部隊を発見、奇襲
バラウ、戦闘に参加する【第9話】
- クンバ、ジュガンとマスクの面会を画策【第9話】
- 新型機のウーシャ投入。海賊部隊を攻撃【第10話】
- クンバ、マスクたちがキャピタル・タワーに【第10話】

- スペース・ガラデンを奪還し、マスクやバラウらが宇宙へ進
出する。海賊部隊にライヤとG-セルフを返すよう要求する
も失敗【第11話】
- ガラデン、ザンクト・ホルトへ【第11話】
- マスクとバラウが賞格懸賞のため、サラマンドラを襲撃する
【第12話】
- ドレット艦隊の攻撃を受けて、アメリア軍や海賊部隊と共同
戦線を開くことに
マスクたちが出撃するも失敗。一同はザンクト・ホルト内の大
型室へ【第13話】
- クンバの指示を受け、マスク部隊がトワサンガのロックバイ
部隊と戦闘に
マスクたちがトワサンガ側の攻撃をかくくってギニアビザ
ウを襲撃【第14話】
- ガラデン、月を目指す【第14話】
- ガラデン、シラノ-5のバッチ軍港へ向かう
クンバたち一同、ハザムから敵対を受ける【第16話】
- ドレット軍からビフロンを奪取される
マスクとバラウが、ビフロンの試運転を兼ねて出撃、海賊部隊
と交戦状態になるも、ドレット軍が現れて一時休戦【第17話】
- マスク、バラウがメガファウナを捕獲
マスクの目的はG-セルフをトワサンガに返還することだが失
敗。マニは海賊部隊側に移乗してビーナス・グループへ【第
18話】

- スペース・ガラデンを奪還し、マスクやバラウらが宇宙へ進
出する。海賊部隊にライヤとG-セルフを返すよう要求する
も失敗【第11話】
- ガラデン、ザンクト・ホルトへ【第11話】
- マスクとバラウが賞格懸賞のため、サラマンドラを襲撃する
【第12話】
- ドレット艦隊の攻撃を受けて、アメリア軍や海賊部隊と共同
戦線を開くことに
マスクたちが出撃するも失敗。一同はザンクト・ホルト内の大
型室へ【第13話】
- クンバの指示を受け、マスク部隊がトワサンガのロックバイ
部隊と戦闘に
マスクたちがトワサンガ側の攻撃をかくくってギニアビザ
ウを襲撃【第14話】
- ガラデン、月を目指す【第14話】
- ガラデン、シラノ-5のバッチ軍港へ向かう
クンバたち一同、ハザムから敵対を受ける【第16話】
- ドレット軍からビフロンを奪取される
マスクとバラウが、ビフロンの試運転を兼ねて出撃、海賊部隊
と交戦状態になるも、ドレット軍が現れて一時休戦【第17話】
- マスク、バラウがメガファウナを捕獲
マスクの目的はG-セルフをトワサンガに返還することだが失
敗。マニは海賊部隊側に移乗してビーナス・グループへ【第
18話】

- スペース・ガラデンを奪還し、マスクやバラウらが宇宙へ進
出する。海賊部隊にライヤとG-セルフを返すよう要求する
も失敗【第11話】
- ガラデン、ザンクト・ホルトへ【第11話】
- マスクとバラウが賞格懸賞のため、サラマンドラを襲撃する
【第12話】
- ドレット艦隊の攻撃を受けて、アメリア軍や海賊部隊と共同
戦線を開くことに
マスクたちが出撃するも失敗。一同はザンクト・ホルト内の大
型室へ【第13話】
- クンバの指示を受け、マスク部隊がトワサンガのロックバイ
部隊と戦闘に
マスクたちがトワサンガ側の攻撃をかくくってギニアビザ
ウを襲撃【第14話】
- ガラデン、月を目指す【第14話】
- ガラデン、シラノ-5のバッチ軍港へ向かう
クンバたち一同、ハザムから敵対を受ける【第16話】
- ドレット軍からビフロンを奪取される
マスクとバラウが、ビフロンの試運転を兼ねて出撃、海賊部隊
と交戦状態になるも、ドレット軍が現れて一時休戦【第17話】
- マスク、バラウがメガファウナを捕獲
マスクの目的はG-セルフをトワサンガに返還することだが失
敗。マニは海賊部隊側に移乗してビーナス・グループへ【第
18話】

- スペース・ガラデンを奪還し、マスクやバラウらが宇宙へ進
出する。海賊部隊にライヤとG-セルフを返すよう要求する
も失敗【第11話】
- ガラデン、ザンクト・ホルトへ【第11話】
- マスクとバラウが賞格懸賞のため、サラマンドラを襲撃する
【第12話】
- ドレット艦隊の攻撃を受けて、アメリア軍や海賊部隊と共同
戦線を開くことに
マスクたちが出撃するも失敗。一同はザンクト・ホルト内の大
型室へ【第13話】
- クンバの指示を受け、マスク部隊がトワサンガのロックバイ
部隊と戦闘に
マスクたちがトワサンガ側の攻撃をかくくってギニアビザ
ウを襲撃【第14話】
- ガラデン、月を目指す【第14話】
- ガラデン、シラノ-5のバッチ軍港へ向かう
クンバたち一同、ハザムから敵対を受ける【第16話】
- ドレット軍からビフロンを奪取される
マスクとバラウが、ビフロンの試運転を兼ねて出撃、海賊部隊
と交戦状態になるも、ドレット軍が現れて一時休戦【第17話】
- マスク、バラウがメガファウナを捕獲
マスクの目的はG-セルフをトワサンガに返還することだが失
敗。マニは海賊部隊側に移乗してビーナス・グループへ【第
18話】

- スペース・ガラデンを奪還し、マスクやバラウらが宇宙へ進
出する。海賊部隊にライヤとG-セルフを返すよう要求する
も失敗【第11話】
- ガラデン、ザンクト・ホルトへ【第11話】
- マスクとバラウが賞格懸賞のため、サラマンドラを襲撃する
【第12話】
- ドレット艦隊の攻撃を受けて、アメリア軍や海賊部隊と共同
戦線を開くことに
マスクたちが出撃するも失敗。一同はザンクト・ホルト内の大
型室へ【第13話】
- クンバの指示を受け、マスク部隊がトワサンガのロックバイ
部隊と戦闘に
マスクたちがトワサンガ側の攻撃をかくくってギニアビザ
ウを襲撃【第14話】
- ガラデン、月を目指す【第14話】
- ガラデン、シラノ-5のバッチ軍港へ向かう
クンバたち一同、ハザムから敵対を受ける【第16話】
- ドレット軍からビフロンを奪取される
マスクとバラウが、ビフロンの試運転を兼ねて出撃、海賊部隊
と交戦状態になるも、ドレット軍が現れて一時休戦【第17話】
- マスク、バラウがメガファウナを捕獲
マスクの目的はG-セルフをトワサンガに返還することだが失
敗。マニは海賊部隊側に移乗してビーナス・グループへ【第
18話】

- スペース・ガラデンを奪還し、マスクやバラウらが宇宙へ進
出する。海賊部隊にライヤとG-セルフを返すよう要求する
も失敗【第11話】
- ガラデン、ザンクト・ホルトへ【第11話】
- マスクとバラウが賞格懸賞のため、サラマンドラを襲撃する
【第12話】
- ドレット艦隊の攻撃を受けて、アメリア軍や海賊部隊と共同
戦線を開くことに
マスクたちが出撃するも失敗。一同はザンクト・ホルト内の大
型室へ【第13話】
- クンバの指示を受け、マスク部隊がトワサンガのロックバイ
部隊と戦闘に
マスクたちがトワサンガ側の攻撃をかくくってギニアビザ
ウを襲撃【第14話】
- ガラデン、月を目指す【第14話】
- ガラデン、シラノ-5のバッチ軍港へ向かう
クンバたち一同、ハザムから敵対を受ける【第16話】
- ドレット軍からビフロンを奪取される
マスクとバラウが、ビフロンの試運転を兼ねて出撃、海賊部隊
と交戦状態になるも、ドレット軍が現れて一時休戦【第17話】
- マスク、バラウがメガファウナを捕獲
マスクの目的はG-セルフをトワサンガに返還することだが失
敗。マニは海賊部隊側に移乗してビーナス・グループへ【第
18話】

- キャピタル・テリトリア内に、キャピタル・ガードが創設され
る【時期未詳】
- キャピタル・ガードの調査部に、クンバが着任【時期未詳】
- キャピタル・ガード養成学校に、キャピタル・タワー連行長官
の息子ベルリ入学【R.C.1010年代】

- デレンセン、実権握りモビルスーツ(G-セルフ)を発見【第1話】
- 宇宙実習の最中に、海賊部隊の襲撃に遭う
ベルリたちがレクタンで出撃。海賊部隊のアイダを捕獲とし、
謎の機体、G-セルフを盗(る)獲する【第1話】
- 海賊部隊によるキャピタル・テリトリアの襲撃に反応する
ベルリがG-セルフでカービルのグリモアと戦闘し、カービル
を戦死させてしまう【第2話】
- 海賊部隊と戦うためにベルリがG-セルフに乗り込む。だが、
アイダに捕獲権を奪われ、ノレド、ライヤと共に機体もろ
とも海賊部隊の基地へと連行される【第3～4話】
- ウィルミットから連絡を受けたケルベスが、海賊部隊に合流。
乗機はレックスノーも持参。以降、海賊部隊と同道する【第9
話】
- 海賊部隊をテリトリアへ脱出させるため、ケルベスがガ
ード隊員と共にレックスノーでキャピタル・アーミーと交戦【第
10話】

- ケルベス、海賊部隊やアメリア軍と共に宇宙へ向かう【第11
話】
- ケルベスのレックスノー、初対面のマスクのマクナイクに
人質にされかねるが、ベルリに救われる【第11話】
- ケルベス、メガファウナ勢と共に、ドレット艦隊に反応するた
め、マスクやアメリア軍と共同戦線を開く【第12話】
- ケルベス、海賊部隊と共に月のトワサンガへ向かう【第14話】
- ケルベス、ベルリと共にドレット軍相手に戦闘【第15話】
- ケルベス、メガファウナ勢のリングをまた仲間と認める、捕虜
扱いする【第15話】
- ケルベス、ガヴァン陣相手に単独出撃したベルリを追って、ア
イダ、ライヤと共に出撃する
ケルベスは戦闘後、ライヤの遺言を受けて、G-セルフでド
レット軍を無難に脱走しないようにベルリに注意する【第16
話】
- ケルベスが、アイダと共にメガファウナの密航にあたる【第
17話】
- ケルベス、メガファウナ勢と共に、クレセント・シップでビー
ナス・グループへ向かう【第18話】

- ケルベス、メガファウナ勢と共に、ジット団の制圧下に置かれ
る【第19話】
- 仲間たちと共に反撃の機会を得たケルベス、レックスノーで
ジット団相手に戦闘する【第20話】
- ケルベス、メガファウナの仲間たちとビーナス・グループの首
都、ロザリオ・テンに入る
衛星やジット・ラボトリィを視察したのち、仲間やエス艦長
たちと共にラ・クー総艦と会食する【第21話】
- メガファウナ勢、ラ・クーの厚意で複数の新兵器を受け取り、
ケルベスもザンスガットを拝受する【第22話】
- ケルベス、仲間と共にクレセント・シップで地球圏に帰還す
る。ケルベスはリングたちと共に、ラトルバイソンのアメリ
ア軍と共同しつつ、ザンスガットでドレット軍相手に戦う【第22
話】

- ケルベス、メガファウナの仲間たちと共に、ドレット軍と戦闘。
戦闘後、ケルベスはデン・ボリスの使節を死なせた旨やベル
リを助けて、その戦いをねぎらう【第23話】
- ケルベス、ベルリたちと共に地球側とドレット軍の停戦協定
の場に出(おもむ)く、
だが停戦はマスク部隊の介入で結末せず、その主要戦闘に突
入する【第24話】
- ガード隊員のふたりがザンスガットに乗り換えてメガファウ
ナの仲間たちと出撃【第24話】
- ケルベス、近戦の中で仲間と共にメガファウナで大気圏に再
突入する【第25話】
- ケルベス、平アノ高地での戦闘に参加
ケルベスはベルリの存在を救いながら機動不能になったマス
クスターを救済し、クンの身柄を保護する【第26話】

- ケルベス、メガファウナの仲間たちと共に、ドレット軍と戦闘。
戦闘後、ケルベスはデン・ボリスの使節を死なせた旨やベル
リを助けて、その戦いをねぎらう【第23話】
- ケルベス、ベルリたちと共に地球側とドレット軍の停戦協定
の場に出(おもむ)く、
だが停戦はマスク部隊の介入で結末せず、その主要戦闘に突
入する【第24話】
- ガード隊員のふたりがザンスガットに乗り換えてメガファウ
ナの仲間たちと出撃【第24話】
- ケルベス、近戦の中で仲間と共にメガファウナで大気圏に再
突入する【第25話】
- ケルベス、平アノ高地での戦闘に参加
ケルベスはベルリの存在を救いながら機動不能になったマス
クスターを救済し、クンの身柄を保護する【第26話】

- ケルベス、メガファウナの仲間たちと共に、ドレット軍と戦闘。
戦闘後、ケルベスはデン・ボリスの使節を死なせた旨やベル
リを助けて、その戦いをねぎらう【第23話】
- ケルベス、ベルリたちと共に地球側とドレット軍の停戦協定
の場に出(おもむ)く、
だが停戦はマスク部隊の介入で結末せず、その主要戦闘に突
入する【第24話】
- ガード隊員のふたりがザンスガットに乗り換えてメガファウ
ナの仲間たちと出撃【第24話】
- ケルベス、近戦の中で仲間と共にメガファウナで大気圏に再
突入する【第25話】
- ケルベス、平アノ高地での戦闘に参加
ケルベスはベルリの存在を救いながら機動不能になったマス
クスターを救済し、クンの身柄を保護する【第26話】

- ズッキーニ、大統領に就任
以降、現在まで20年以上にわたって国家元首を務める【R.C.
980年代】
- クンバ、「ヘルメスの最後の設計図」の技術をアメリアに、秘密
裏に提供する
ゴンドワンとの大陸間戦争にも影響を与える【時期未詳】
- グシオン、ニューアークの育完園から、アイダを養女に迎え
る【R.C.990年代】
- ゴンドワンとの大陸間戦争終結
現在まで約10年、戦争は続いている【R.C.1000年代】

- 支援部隊がメガファウナに補給
ミツクが援軍を務める【第5話】
- ミツクが、海賊部隊を援護する【第7話】
- グシオン率いるアメリア軍が、物資補給のために海賊部隊と
合流する【第8話】
- ミツクが、海賊部隊と共に出撃する【第8話】
- グシオン、メガファウナに乗艦
成り行きから乗り合わせたウィルミットを相手に月の不穏な
動きを、話題にする【第8話】
- クリム、メガファウナからアメリア軍に帰参【第9話】
- グシオンがメガファウナに同乗したまま、キャピタル・テリ
トリアへ向かう
グシオンはケルベスにフォトン・バッテリー流通の自由化を
提議するが、却下される【第9話】

- ズッキーニ、宇宙艦隊を全世界にお披露目
グシオンもラトルバイソンの、ザンクト・ホルトへ向かう【第
11話】
- サラマンドラでクリムとミツクたちが宇宙へ進出【第11話】
- クリムとミツクはガビアルを運搬船に乗船し、ザンクト・ホル
ト占領作戦を実行
サラマンドラがキャピタル・アーミーの攻撃を受け、一時退
却。ガビアルと共にザンクト・ホルトへ【第12話】
- クリムたちはドレット軍を相手に、マスクやアーミーと共同
戦線を開く
クリムが共同戦線を指揮するが、作戦は失敗。クリムたちはザ
ンクト・ホルトに入り、トワサンガの交渉団と対面する【第13
話】
- サラマンドラもザンクト・ホルトを脱走し、月へ【第14話】
- サラマンドラのクリム、ミツク出撃
ドレット軍のモラン、エルモランを撃退と撃破【第14話】
- 宇宙用ジャハナムのクリムとヘカターのミツクが、ロックバ
イ陣を造る
小休止したふたりは、修理を口実にメガファウナへ【第15話】
- サラマンドラがシラノ-5の4番港に入港する
クリムたちはガビアル機に一度は囚われるも、のちに客客と
して扱われる【第15話】
- クリム、ミツク、G-セルフ奪取を狙うマスクを逆襲するために
出撃する。ドレット軍が現れ一時休戦。デブリの排除をする
ことに【第17話】
- G-セルフを狙うドレット軍とマスク部隊を結ぶ
クリムは自分にG-セルフを返すようベルリに指示【第18話】

- ラトルバイソンの、ビーナス・グループから帰還した海賊部隊
と合流する。モビルスーツの改良・量産など、軍備が進んでい
る【第22話】
- グシオン、ドレット軍に停戦を申し出る取引材料として、カシ
ーバ・ミコシの制圧を計画【第23話】
- グシオン、アイダと再会し、娘の成長と自立を感嘆する。弟
の結婚にも喜ぶ【第23話】
- クリム、フルムーン・シップと接触し、金星側の新型モビル
スーツの入手を図るが、失敗【第23話】
- ロルッカたちの忠告で、ダーマ、ダハック、トリニティがアメ
リア軍に降参される【第24話】
- グシオン、ドレット艦隊に停戦協定を打診、顔合わせに向かう
が、バララの襲撃に遭う
ユグドラシルの襲撃に巻き込まれてラトルバイソン1号艦が
撃沈、グシオンが戦死する【第24話】
- クリムとミツク、フルムーン・シップ奪取を狙うマッシュナー
の妨害のために出撃【第25話】
- クリムとミツク、大気圏に再突入する【第25話】
- サラマンドラ、大気圏再突入に失敗して大破【第25話】
- ズッキーニの命令を受けたアメリアの艦隊が、キャピタル・テ
リトリアに侵襲目的で進軍。大気圏突破したガラデンまで
進軍する【第26話】
- ラトルバイソン2号艦がライヤの攻撃で大破。アイダの
号令でアメリア艦隊の侵襲は止まる【第26話】
- クリムとミツクはジット団との交戦後、戦線離脱【第26話】
- クレセント・シップがズッキーニを襲う【第26話】

- ラトルバイソンの、ビーナス・グループから帰還した海賊部隊
と合流する。モビルスーツの改良・量産など、軍備が進んでい
る【第22話】
- グシオン、ドレット軍に停戦を申し出る取引材料として、カシ
ーバ・ミコシの制圧を計画【第23話】
- グシオン、アイダと再会し、娘の成長と自立を感嘆する。弟
の結婚にも喜ぶ【第23話】
- クリム、フルムーン・シップと接触し、金星側の新型モビル
スーツの入手を図るが、失敗【第23話】
- ロルッカたちの忠告で、ダーマ、ダハック、トリニティがアメ
リア軍に降参される【第24話】
- グシオン、ドレット艦隊に停戦協定を打診、顔合わせに向かう
が、バララの襲撃に遭う
ユグドラシルの襲撃に巻き込まれてラトルバイソン1号艦が
撃沈、グシオンが戦死する【第24話】
- クリムとミツク、フルムーン・シップ奪取を狙うマッシュナー
の妨害のために出撃【第25話】
- クリムとミツク、大気圏に再突入する【第25話】
- サラマンドラ、大気圏再突入に失敗して大破【第25話】
- ズッキーニの命令を受けたアメリアの艦隊が、キャピタル・テ
リトリアに侵襲目的で進軍。大気圏突破したガラデンまで
進軍する【第26話】
- ラトルバイソン2号艦がライヤの攻撃で大破。アイダの
号令でアメリア艦隊の侵襲は止まる【第26話】
- クリムとミツクはジット団との交戦後、戦線離脱【第26話】
- クレセント・シップがズッキーニを襲う【第26話】

- ラトルバイソンの、ビーナス・グループから帰還した海賊部隊
と合流する。モビルスーツの改良・量産など、軍備が進んでい
る【第22話】
- グシオン、ドレット軍に停戦を申し出る取引材料として、カシ
ーバ・ミコシの制圧を計画【第23話】
- グシオン、アイダと再会し、娘の成長と自立を感嘆する。弟
の結婚にも喜ぶ【第23話】
- クリム、フルムーン・シップと接触し、金星側の新型モビル
スーツの入手を図るが、失敗【第23話】
- ロルッカたちの忠告で、ダーマ、ダハック、トリニティがアメ
リア軍に降参される【第24話】
- グシオン、ドレット艦隊に停戦協定を打診、顔合わせに向かう
が、バララの襲撃に遭う
ユグドラシルの襲撃に巻き込まれてラトルバイソン1号艦が
撃沈、グシオンが戦死する【第24話】
- クリムとミツク、フルムーン・シップ奪取を狙うマッシュナー
の妨害のために出撃【第25話】
- クリムとミツク、大気圏に再突入する【第25話】
- サラマンドラ、大気圏再突入に失敗して大破【第25話】
- ズッキーニの命令を受けたアメリアの艦隊が、キャピタル・テ
リトリアに侵襲目的で進軍。大気圏突破したガラデンまで
進軍する【第26話】
- ラトルバイソン2号艦がライヤの攻撃で大破。アイダの
号令でアメリア艦隊の侵襲は止まる【第26話】
- クリムとミツクはジット団との交戦後、戦線離脱【第26話】
- クレセント・シップがズッキーニを襲う【第26話】

- 宇宙世紀時代に建造されたスペースコロニー群の一部が、ト
ワサンガの母体となる【宇宙世紀時代～R.C.時代】
- 新エネルギーを求めて、ヘルメス財団発足【宇宙世紀末期～
R.C.黎明期】
- ヘルメス財団の研究施設、金星近傍に移設【宇宙世紀末期～
R.C.黎明期】
- ビアニ・カルータ、ビーナス・グループに赴き、宇宙世紀の軍事
技術データ「ヘルメスの最後の設計図」を持ち帰る【R.C.990
年代】
- ドレット軍、レイハントン家にクーデターを起こす【R.C.990
年代】
- トワサンガの南リング周辺、元レイハントン家の領地内で、反
ノウトゥ派のひそかなレジスタンス活動が開始される【R.C.
990年代】
- クンバ、地球へ【R.C.990年代】
- ドレット艦隊、主力量産モビルスーツに、モランを採用、YG-111
(G-セルフ)は制式採用を見送る【時期未詳】

- 南リング出身の少女戦士のライヤ・アクバル、YG-111
(G-セルフ)で地球に先遣降下
機体は海賊部隊に捕獲され、ライヤは記憶喪失となる。のち
にライヤはキャピタル・ガードに捕獲され、キャピタル・ア
ーミーの監視を経て海賊部隊へ合流【第1話】

- ドレット艦隊、ザンクト・ホルト上空に停泊中のガビアルを襲
撃する【第12話】
- ドレット艦隊、白旗を掲げる地球人モビルスーツ部隊の作戦
を見破り、迎撃。その後、流星に発見される
レコンギスタを狙うノウトゥは地球の大規模戦争を理由に、
軍事力による調停を申し出る【第13話】
- マッシュナー率いる艦隊が出撃。ロックバイはガラデンを
襲撃する途中でマスク部隊と接触し、戦闘になる【第14話】
- リングが海賊部隊と戦闘ののち、捕虜になる。その後、海賊部
隊に加入する【第14話】
- ロックバイが、アリンカで出撃。G-セルフと戦闘ののち、敗
北して撤退【第15話】
- トワサンガ守備隊ガヴァン陣のガヴァンたちが、シラノ-5に
侵入してきたクリムやミツクを捕獲【第15話】
- ガヴァンがG-セルフを占領【第16話】
- レジスタンスのロルッカ、ミラジ、ファミニアが、アイダ、ベ
ルリと対面
アイダとベルリは自分の出自やG-セルフの真性を知る。そ
の直前に、ライヤ、旧知のファミニアと再会【第16話】

- トワサンガのハザム政權のジャン首相、シラノ-5で地球側の
要人たちと発見する【第16話】
- ロックバイ率いる部隊が、海賊部隊、アメリア軍、アーミーの
戦闘を止めに入る【第17話】
- ロルッカ、月に乗っていたクンバと再会。情報の一部を交換する
【第17話】
- G-セルフの捕獲のため、ロックバイやガヴァンたちが出撃す
る【第18話】

- ロルッカたち、メガファウナ勢とともにクレセント・シップ
で金星付近へ向かう。
ファミニア、実は自分がビーナス・グループの人間という素性
を、一同に明かす【第19話】
- ヘルメス財団の総長ラ・クー、海賊部隊を食事に招待する【第
21話】
- ライ・クー、海賊部隊に新型の機体や装備を提供する
ジラッパとダーマ(ダハック)、トリニティなどをメガファ
ウナ側に供給。ハザムのパーフェクトバック製作にも協力す
る【第22話】

- フルムーン・シップ占領のためにクノッソス、ロックバイたち
が出撃
G-セルフの攻撃でロックバイが戦死。クノッソスは一時退却
する【第23話】
- カシーバ・ミコシを盾にしたアメリア軍から停戦協定を打診
され、ドレット艦隊、顔合わせに向かう
キャピタル・アーミーのユグドラシルの攻撃でギニアビザウ
は撃沈、ノウトゥも戦死する【第24話】
- ジット団がキャピタル・アーミーと手を組み、ユグドラシル、カ
バカーリーを提供する【第23～24話】
- アーミーとの連合部隊、クノッソスを撃沈させる
マスクと連携

ガンダム
Gのレコンギスタ
オフィシャルガイドブック

Gundam
Reconquista in G
Official Guidebook

Gundam
Gのレコンギスタ
Reconquista in G

001	ガンダム Gのレコンギスタ WORLD MAP
003	Gのレコンギスタ 作品年表 (R.C.1014年)
007	Special talk 富野由悠季 × 宇野常寛 特別対談
015	Chapter 01 CHARACTER 登場人物紹介
048	Cast Interview 01 石井マーク
050	Cast Interview 02 佐藤拓也
052	Gのレコンギスタ イラストギャラリー
053	Chapter 02 STORY 各話ストーリー紹介
053	ストーリー解説 第1話～5話 《「G-レコ」の世界観》
066	ストーリー解説 第6話～10話 《地球編1》
076	ストーリー解説 第11話～18話 《宇宙編》
082	ストーリー解説 第19話～22話 《ビーナス・グロップ》
088	ストーリー解説 第23話～26話 《地球編2》
091	Chapter 03 MECHANICAL メカ紹介
092	モビルスーツ、モビルアーマー紹介
116	戦艦紹介
125	Chapter 04 INTERVIEW スタッフインタビュー
126	Staff Interview 01 吉田健一 (キャラクターデザイン・作画チーフ)
130	Staff Interview 02 コヤマシゲト (デザインワークス)
132	Staff Interview 03 安田 朗 (メカニカルデザイン)
136	Staff Interview 04 形部一平 (メカニカルデザイン)
138	Staff Interview 05 山根公利 (メカニカルデザイン)
139	Staff Interview 06 小形尚弘 (プロデューサー)
142	Staff Interview 07 木村絵理子 (音響監督)
144	Staff Interview 08 菅野祐悟 (音楽)
145	Staff Interview 09 ハセガワダイスケ (EDテーマ「Gの閃光」歌手)
147	Gのレコンギスタ 用語解説

富野 由悠季

Yoshiyuki Tomino

特別対談

宇野 常寛

Tsunehiro Uno

新たな『ガンダム』を
終えて……

富野 今日はよろしくお願いします。どこまで作品を憶えているのかよと自信がないのですが……。

宇野 僕はちょうど見終わってたばかりなのでとても新鮮です(笑)。

富野 ご覧になったのはテレビでオンエアしたバージョンですね。

宇野 そうです。

富野 実はどこまで書いていいものかわからないのですが、今Blu-ray&DVD版の制作をしていて、そこ

でかなり手直しをしています。

宇野 え？ どの辺を直しているんですか？

富野 主に撮影処理とダビングという絵に音楽や効果音を付けていく作業を全体的にです。それだけで見え

方がぜんぜん違ってきます。オンエア版では残念ながら20話くらいまでダビング作業に付き合っ

たことができなかった。だから、作品の基本的なプランの半分も伝わらなかった。だから、作品の気分もストーリー構造もオンエア版では半分くらいしか見えてないので、面白くなかったでしょ？

『Gのレコンギスタ』の制作を終えた富野由悠季総監督。新たなガンダムを手がけた氏が本作に込めたメッセージとはどのようなものだったのか？サブカルチャーやポップカルチャーに精通し、多数の著書を執筆する評論家の宇野常寛氏を迎え、『G-レコ』の制作を振り返っての思い、現在のアニメ業界に対する考えや、これからの展望について語っていただいた。



たです。でも、20話以降からの膨大な情報量を一気に詰め込んで、畳みかけるように見せていくのが面白くて、このトーンでなぜ最初からやらなかったんだろうなと思っていました。逆にこの膨大かつバラバラな要素を、まとめないまま流れて見せてしまう映像を見たとき、やっと『G-レコ』のコンセプトが分かったなと思ったくらいです。

富野 やらなかつたんじゃない、やれなかつたんです。だって、ダビングの段階で半分以上絵が上がってなくて、絵コンテを撮影した絵でやっているわけだから、各話の担当演出に構成を理解しろと言っても無理だったというのが現実です。

宇野 20話以降の話の流れが3話か4話くらいからできていけば、全然違ったものになったという気がするんです。そうだった理由はなんだったのでしょうか？

富野 僕自身、現場で10年以上仕事をしていなかったから、スタジオでの指揮権の発動の仕方がまったくわからなくて、はじめはスタジオ任せにしていたんです。ムダな処理をやっていたりして、それをやめさせるのに5、6話までかかってしまいました。

宇野 実務的なスタジオワークの問題ということですね。僕はこの10年間、富野さんは割り切って現場から距離

を置いていたと思っていましたが……。

富野 いや、そんなことはありません。この仕事は続けていなければ駄目で、宮崎駿さんが偉いと思うのは、作り続けることによって現場のコントロールもできるし、自分のスタイルを教え込んでいけるから、意図した仕上がりになってくるんだというのが見えます。10年やってないと自分もここまで駄目になるのかということを感じました。

宇野 でも、日本のアニメーションは独自の進化を遂げて、おそらく映像作品を作っているという意識がなくなっているという問題もあるんじゃないでしょうか。

富野 その通りです。『演出』を名乗っている人たちが、ここまで動画の癖を知らないとは思わなかった。10年やっていなければ、年寄りも黙って後で見ていようと考えていました。現場で仕事をし続けているスタッフの方が間違いない上だと思っていました。でも実際は、各話の担当演出が演出を知らず、絵コンテを外部のスタッフにお願いと素人以下のコンテが上がってくる。この奇妙さはなんだろうと思っていたら、現場のスタッフで説明してくれた人がいたんです。それは絵コンテを描いてくれた人なのですが、彼はコンテを僕に渡したときに「全部直してくれていいです。このレベルのシナリ

アニメの表現ってものすごく高性能なんです(富野)

オの仕事をして十数年してなかったんで、どうすればいいかわかりませんでした」と言われました。彼いわく、今のアニメは出版社が主導で漫画を再現すればいい。それ以上のことをやっちゃいけないと教育されてしまったと言っています。この十数年のあいだに、そういう製作体制をとった深夜アニメに毒されてしまったと告白されました。だから漫画原作ではない、映画的な作品を作ると言われた瞬間にできませんとなってしまふ。問題は、謝ってくれた彼は形になるコンテを切っていたんですが、恐ろしいのは、もっとでかい悪い人は自分ではできると思い込んでいます。結局、コンテのほとんどを僕が全直しに近い修正をすることになって、作品的にコントロールしきれない部分が出てしまいました。

宇野 深夜アニメの世界はここ10年位ずっとこんな感じですね。作り手とファンの間にアニメを読み解くためのコードのようなものが確立されすぎていて、演出というものが多分変わってしまったんです。たとえば、物語に登場したあるキャラクターに「どうやら過去に付き合っていた彼女がいるらしい」という描写が差し込まれると、怒り狂ってファンがグッズを燃やすとか。まあ半分は冗談だと思いますが、その結果、作る側に演出を成立させる余地もなければ、見る側に解釈の成立する余地もなくなったわけです。

富野 だから漫画をそのまま作るんですよ。その問題は背景画を描く美術という仕事にもあって、「なんでこんなに絵が描けなくなったのだろう」と思ったんですが、「自分たちはこの十数年、設定を描く仕事をやってないんです」と言われた。つまり、漫画を全部リライトすればいいから、なにかを付け加えるとか、なにかを考えるということをしなくなっちゃったんですね。

宇野 そういうものが、今のマーケットで求められている……。

富野 そのことも分かったのですが、しかし、キャラクターを動かすという、本来の意味での演出論に関して言えば、自分が出来損ないの演出家ではないことが自覚できない人の描くコンテの凄まじさというのはあきれほどです。たとえば、コックピットのシートに座ったら最後まで座ったまんまというコンテが平気で出てくる。そこで生じた問題が、あらゆる所に波及しています。かなり大きなボカがあつたことに僕が後から気づいて、「なんとかできないか?」と言ったら、「もう作画が半分以上進んでいるから駄目です」と言う。演出の人間に「変に思わなかったのか?」って聞くと、「変だなとは思ってたんですけどもね……」で、おしまい。彼らは、演出家としてなんとかしようってことを考えてくれなかった。今回、そ

んなお手上げ状態になることがかなり多かったですね。

宇野 でもそれは『G・レコ』のスタッフワークの問題というよりは、今の日本のアニメ業界そのものが抱えている問題じゃないでしょうか。

富野 そうです。でも逆に、現役スタッフのいいところもすごくありました。特に40代後半から50代前半のアニメーターのなかに、僕が思っている以上に力があつて仕事をこなすことができる、深夜アニメに慣らされてない人たちがいることが分かったことです。だから、アニメーターとして20年30年やってきた人たちが『G・レコ』の仕事で面白がってやってくれたので、彼らが10年くらいは有効に働けるような作品作りをしなければならぬとは思いました。今はもう放送が終わって1か月以上経つけど、『G・レコ』はもう少し整理したら、もっとアニメらしくすることができるとは思わないか、俗にいう再編集版でもいいから、もう一度作り直したいという気になったので、今は本気でその作業をしています。

キャラクターの情感には嘘をつかない

宇野 僕がもうひとつ思ったのは、見ているお客さんも変わらなさいいけないんじゃないかってことです。たとえば今、ネットで『G・レコ』って検索すると「わからない」というワードがたくさん出てくるんです。わからないというのはふた通りあって、ひとつはさっき富野さんがおっしゃっていたように、演出スタッフが情報量をうまく扱えなかったことのわかりづらさ。もうひとつは見る側の問題で、最初から整理されて分かりやすいものじゃなきゃ映像じゃない、アニメを見て考えさせられるっていうことだけでも不快だ、というファンが多くなってきたということじゃないかと思うんです。

富野 まったくそうだと思います。わからないって言うわれることは、僕にとつて予定通りではあつたんだけど、やっぱり言われればガックリします。でも僕はずっと以前に、このガックリ感とものすごく似た経験をしているんです。それは『機動戦士ガンダム』(ファーストガンダム)の放送が終わって映画になるまでの1年くらいです。そのあいだ、僕は袋叩きにありました。

宇野 それはテレビシリーズが視聴率不振で打ち切られたからですか?

富野 それもあります。打ち切りで終わって、今言われている「分からない」という言葉を30数年前にいろいろの関係者から言われたから、大人っていうのはみんな同じ反応をするんだっていうのも分かった。だったらも

う、馬鹿な大人にわからせるアニメを作る必要はないってばかり思ってたんですね。

宇野 しかもそれは日本のアニメだけでなく、世界中がそうなのに対して、ハリウッドのヒットチャートを見ると、もうCGアニメと特撮しかない。良くも悪くも、現実から切り離されたファンタジーでないとグローバルに広がっていかないということだと思ふんです。歴史的な、あるいは社会的な文脈が前面に出ると映像の射距離が短くなる。一方、劇映画がアニメ化することで失ったリアルは、YouTubeに世界中が吐き出していただけ、だとすると20世紀の映像が、特に劇映画が引き受けてきた物語を通じて広い世界に意識を開く、といった回路はどうなるんだって問題があると思ふんですね。ハリウッドのパブリックに開かれた映像は分かりやすくするために現実と徹底して切り離され、リアルは、プライベートなYouTubeにしかなくなっている。

富野 そうなつたとき、公共に向かつて作品を発表するときの問題。これは出版でも映画でも同じだと思うのですが、これを使うと年寄りの言葉になっちゃうけれども、楽しいものと啓蒙作品の両方があつてもいいんじゃないかってことです。だからこそ『G・レコ』はきちんとした完成形を作りたいと思うようになったし、今もメイנסタッフと、再編集するときはどうしたら良いかということと相談しているところです。

宇野 だとすると、物語についていろいろ伺いたいことがあります。僕が最初に引っかけたのは、『Vガンダム』まで富野さんの作品を見てきた人間からすると、タイトルも『レコンギスタ』ですし、普通は主人公たちが金星にいて、そこから地球に帰りたいと思つている爺さんたちがいるけれど、その気持ちは若い奴らには分からない。だけど、なんで帰りたいがっているのかを見極めるために、行って行くんだ、みたいな話が自然だった気もするんです。あともうひとつはすごく根本的な問いだと思ふんですけど、なんで主人公がペルリとアイーダだったのかなという点なんです。

富野 ペルリとアイーダについては、もうちょっと見ている子どもが感情移入できるような作り方にした方が良かったんじゃないかというのは、本当にその通りです。

宇野 富野さんがもう自分に近い大人や老人から物語を始めなくなつたのかなと思つたんですけど?

富野 それもありましたが、もうひとつ問題があります。これは企画の段階からいい部分と悪い部分の両方があることは想像していたのですが、僕は宇宙エレベ

ーターが嫌いだっていうことを一番始めに置きたかつたのと、今のよう宇宙開発は止めてほしいという主張をはずせなくて、物語を宇宙エレベーターのある地球から始めることにこだわったんですね。

宇野 なるほど。

富野 これはアニメの問題ではなくてリアリズムの問題で、馬鹿な人たちにこれ以上税金使わせたくないというところから始まっている。

宇野 でも今の現役世代は、それほど宇宙に関心はないと思いますよ。宇宙に行ったら人間がどう考えるとか、そんなことに興味のある人間ってほとんどいない。宇宙とかデカイことというネットでも口マンチストに見えるかも、くらいのことしか考えていない。

富野 だからこそ、その問題をしっかりと映像にして、10歳前後の世代にすりこんでおきたかつたんですよ。だから、『G・レコ』の物語の入り方は、僕はあれ以上のことは考えられなかつたんです。僕がリアリズムから始めたと思つたことが物語の足を引っ張つたのは事実です。

宇野 でも、そのリアリズムっていうのが『G・レコ』のポイントだと思います。僕はまず1話と2話を一緒に見たのですが、これはまあ、はっきり言えば富野由悠季がハリウッドに嫌がらせを始めたなと思つた(笑)。もともと映画はリアリティを共有するための装置として発展したわけですね。僕らが生きていく現実体験する世界には、物語を整理して記述してくれる神の視点は存在しない。ひとりひとりの体験はばらばらで、乖離している。これに対して劇映画の描く世界は作者によって統合された視点をもって、整理されている。20世紀というのは要するに、三次元の実体験(リアル)はローカルな文脈を理解してないと共有できないけれど、二次元に整理された映像(リアリティ)なら広く社会に共有できることを用いてメディアが発達した時代だった。そういう意味では、作者の意図しないものは画面のどこにも存在できないアニメは、もっとも整理され、統合されたリアリティを持つもので、今のアニメと特撮しかやらないってしまつたハリウッドは、その力でグローバルなコンテンツを量産している。けれど、そんななかで富野由悠季は、ほとんど嫌がらせのようにアニメで、それもファンタジーでわざわざ乖離した現実の世界をシミュレーションしている。

富野 それはすごく自覚しています。自覚してるからこそ、『G・レコ』の作品構造や世界観を僕はこのように作らざるを得なかつたということはあるんだよね。言つてしまえば嘘八百を並べているのですが、そうした方が

見やすいだらうと思つてやってみたら、少なくとも20話以降はアニメの性能ってかなりいいものなんだと自覚することができた。

宇野 すごく皮肉な状況ですよ。アニメは本来一番整理された映像であつて、否応なくある程度統合された世界になつてしまふものはずなのに、『G・レコ』はそれを意図的に破壊しているじゃないですか。今、実写映画の現実のフアジーな部分を取り込む力がマーケットに否定されて、居場所がなくなつていく。そのなかで逆に富野由悠季は最も整理された現実、整理された世界を描けるはずのアニメで、わざと現実以上にバラバラのものを描こうとした。この皮肉が、僕にとって『G・レコ』でいちばん突き刺さつたところなんです。

富野 そうですね、アニメの表現って本来はものすごく高性能なんです。『G・レコ』の特に後半5話分ぐらいで、あれぐらい舞台を行ったり来たりすることができるというのがアニメの高性能さの証です。映像作品を映画的に見せるためにどうするかということについて、今回『G・レコ』の演出をしているときにファーストガンダム以上に意識したことがあります。それは、事象があちこち飛んでも、話としては一気に見られるものにしたかつたということなんです。そこはものすごく意識して作っていました。そうするためにはどうしたらいいか。それはすごく簡単なことで、キャラクターの情だけは全部統一して流す。情感のリアクションだけは嘘をつかないということなんです。そうすると、話があちこち飛べる。今これに気づいてる映画人ってそんなに多くないよね。

宇野 確かに富野さんは、ファーストガンダムの頃と逆のことをされてるような気がするんですよ。ファーストのころは、『フィルムを見れば分かります』が口癖だった。あの頃の目的は、フィルムを見れば分かるものを作つてアニメの可能性を広げることだった。言い換えれば、それを『スター・ウォーズ』だけにやらせてるわけには行かないだらうつていうのが、ファーストだったと思ふんですね。そのなかで、ジョージ・ルーカスにもできない演出がなにかとあったら、それはたとえば会話の途中でいきなりカットがぶつた切られるとか、それでも感情のレベルでつながるように新劇調のセリフをボンと入れたりという、フアンタジーに部分的に現実のほころんでいる部分を取り込むことでリアリティを演出することだった。ところが、『G・レコ』は逆に、もう最初から最後まで描かれているのは現実と同じくらいに乖離した視点で描かれる状況で、そしてそれをまとめないまま、映像の流れのなかで気にならないように見えてしまふ演出をやる方に切り替えてしまった。もうフィルムだ

けを見ただけでは絶対に分からない。ちゃんと感じて、考えないと分からないようにわざとつくつてある。この方法論が完全に逆転しているというのは、富野さんのなかの変化なのか、それとも時代の要請だったのか、どちらなのでしょう。

富野 時代の要請つていう言い方はできません。事実、アニメとか映画が変わつてしまつたと、多少感じもするから。けど、もうひとつは、本当は言つちやいけないことかもしれないけど、やっぱり年をとるとこれができるのかもしれないという感じもしている。それで、前の話に戻ると、演出に関して言うとその人がその自覚をもつてくれない限りできないんです。アニメーターは単純にカットのなかでのリアクションを、きつとこうだろうという部分を熟練でもつて補つてくる仕事です。その熟練の部分とこちらが思つていたことがシンクロしている部分があつて、あなたの仕事は正しいと受け入れられる。だから、これから気をつけなくちゃいけないと思つたのは、とにかくいい部分がすごくありながら、ただ徹底的にどうしようもないものがある人たちは、この段差がかなり違うところにあるということです。僕は、その両方に足をかけておきながら、もう一度『G・レコ』以後の作り方についてのスタンダードな作りをやるしかないんだらうなと思うようになったんです。この話は今みたいな言い方だけだとわかりにくいから、あえてタイトルを出すと宮崎駿さんの『風立ちぬ』という作品がなかったのかつてことをあらためて考えてわかることです。『風立ちぬ』は、『過去論』なんです。思い出話だからああいう形でいいけれど、アニメというのは実写じゃないんだから、今更思い出話をする必要はないだらうとも思ふわけ。だから『G・レコ』は、この方向性で間違つてなかつた。そういう意味でのカウンターとして出したという意識は、制作が始まつたときから自覚的に持っていました。だからこそ、時代の要請とされるかもしれない。でも、さっき言つたようなひどい現実があつて、自分ひとり演出ができていけばもう少し形になつたかもしれないけれども、徹底的に足を引っ張られて、なんとか26本分のコンテを仕上げるだけでオンエアの期間が、全部が潰れてしまつた。結果、スタジオワーク的にディレクションをやっている暇が一切なかつたので、あのような仕上がりになつてしまつたということです。

宇野 『風立ちぬ』がセリフの話だというのがすごく象徴的ですね。なにかこう日本のアニメーションつていうのは、結局ハリウッドとかディズニーに対しての力ウンターから始まつて、そして終わつていくんだつてことを告白してるのではないかと感じる。あれは結局、日

本のアニメは『ゼロ戦』みたいなもので、暴れ回つて性能の良さを証明したけれど勝てなかつた飛行機だつていうことでしょう。

富野 それはとても正しいのですが、『風立ちぬ』に関しては、僕は宇野さんより評価はるかに高いんだよ。僕みたいな飛行機好きの人間にとつて、『風立ちぬ』はゼロ戦の話じゃないんです。こんなにも正確に航空史を描いた映画つてのはあれしかないつて言い切れる。そういうリアリティの意味でもとても素晴らしい映画です。だけど、それも含めて過去論なんです。だから、飛行機好きには愛すべき映画なんだけれども、普通の人にあれを見るとは言えない。

宇野 でも、最後があまり好きじゃなくて、奥さんの幽霊が出てきて、生きてつて言うじゃないですか。あれは嘘ですよ。ほんとうはあのまま死んでいくしかないわけですから。あの先になにもないことを宮崎駿も知つてますよね。だつてスタジオも解散しちゃうわけですから。

富野 もちろん、その辺のリアリズム論とかと重ねて考えたときに、あいつらひどいことやつたやつたつていう言い方はできます。

宇野 でも富野さんは、あややつてきれいな嘘をついて死んでいくのは嫌なわけですよ。

富野 僕にはあれはできませんよ。僕には宮崎さんほど、学識とか能力がないから。つまり、とても怖いことがあつて、才能とか能力のある人の力が発揮されているのはどの部分かつて考えると、過去をどのようにつけたいかに語ることと才能は行使されてるんじゃないかかつて思ふんです。僕にはそういう基礎学力がないから、それはできない。だからこうやつて訳の分かんない1000年後とか2000年後の世界を考えると、そこに行つちやうんだよね。これ、劣等生の遠吠えです(笑)。

宇野 今はもうハリウッドが変わつてしまつて、仮想敵

だつたはずのディズニーも大きく変貌してしまつた。そ

うなつたときに、もう自分の人生にケリをつけることし

かやることがなくなつて、宮崎駿は筆を折つたというのが僕の感想です。

富野 その感想は間違いないと思います。でも同世代人の同業者として、『風立ちぬ』のようにまとめてくれてありがたかつたという気持ちはあります。ただ、あれを手伝わされている若い人たちは申し訳ないなと思ふ部分もありますね。これからアニメで暮らしてこうと思つているスタッフが楽しいと思える仕事をしたいと考へたときに、『G・レコ』のような作品を、子供向けのアニメにして作ることができたらいいなと思つています。

宇野 そのときに状況が複雑とか情報量が多くてわからないと言つた人たちが相手にする必要はないと思つてます？

富野 もちろんそんなことをする気はありません。ただ、僕は『アナと雪の女王』を見てないので、あの楽曲をひとつのエンターテイメントとして仕立てあげたことにに関しては正直悔しいくらい見事だと思つています。そういう部分を『G・レコ』的なものに、職人技として上手に取り込むことはしたいですね。

これからは手描きアニメが レアになる

宇野 もうひとつ気になつたのは、ヒロインのアイデアについてです。僕はアイデアが金星から帰つてスカッシユする22話まで、まったく彼女を好きになれなかつた。アイーダが泣きながらスカッシユするのを見て、ああこの子はこういう生真面目さを持て余している子だつたんだとわかつて、そこからやつと物語に乗れた気がするんです。

富野 そういう意見はじめて聞きました。でも、そうだと思います。『G・レコ』は、子どもが共感するものにしたからアイデアとペルリの話にしたのです。でも、結局そこが作劇的に最もいいかげんになつてしまつた部分です。再編集をするにしても、そこをちゃんとやらないうちはおつしやる通りなんです。それ以前に、僕がアイーダで間違えたことがひとつあつたんです。それは、カーヒルつていう彼氏についてです。キャラクターのデザインについては上がりぎりぎりで、気に入るうがいのまがやるしかなかった。そのときに僕はカーヒルのデザインを見て、こいつはアイーダと寝たなと思つた。それからアイーダが嫌いになつてしまつて、投げ出してしまつた部分があるんです(笑)。

宇野 富野さんはアイーダのことを、全然いい女だと思つて描いてないと思つて見ました(笑)。

富野 いや、3話ぐらいまではいい女にするつもりでやつてました。でも作画の直前でカーヒルのキャラが出てきて、このイケメンだつたらはじめからアイーダと寝てるよなつて思ひ込んでしまつた。

宇野 男からしてみると、カーヒルみたいな奴は近くにいろとちよつと嫌です。アイドル的に媚びてないのにモテるという一番腹の立つタイプ(笑)。

富野 アイーダのような問題のあるキャラクターもあつたけど、全体的に今回のキャラクターは良かったと思

ってます。たとえば、メガファウナでハンドルを握っていたステア。キャラクターも良かったし、声優を偶然出会ったバイリンガルの子にやってもらって。そのお陰で、ちゃんとしたキャラクターになった。好きになったらちゃんとああい風になれる。だけど、アイーダはそうではなかった。

宇野 富野さんはベルリもそんなに好きじゃないですよ。

富野 そう。だから困ったんです。

宇野 でも、ベルリをあいつたつかみ所のないキャラにしたのは、確信犯ですよ。

富野 ああしか作れなかったというのが本当のところ。ベルリがなんであんなったのかは僕には分からない。それこそ、宇野さんのような人から、もうちょっとこうして欲しいよと言ってもらえないといけなかったのかもしれない。

宇野 富野さんが若い男の子に興味がないタイミングなのかなと思っただけです。

富野 それはありますねえ。今の10代20代にかなり不信感があつて、気持ちのいい青少年を見てない。でも、孫がふたりできたお陰で子どもを見る目は間違いなく中和されてきました。ティーンエイジャーの時代を大事にしなくちゃいけない、興味をもたなくちゃいけないってことも、孫のお陰で教育されているので、なんとかしたいとは思っただけ……。

宇野 もうひとつの理由は、ロボットアニメが青少年のものじゃなくなっているからでしょうね。サンライズのスタジオの会議室でこれを言うのはちょっと勇気がいるんですけど……。

富野 絶対そうだと思いますね。そういう意味では完全に衰退産業に入っているんでしょう。僕は見ていないのですが、ガンダムのプラモデルが戦う作品があまり見えないね。

宇野 『ガンダムビルドファイターズ』ですね。

富野 あれが子ども向けというのがわからない。商売のマーケットの都合、つまり大人の都合だけで作ってる作品のような気がします。僕は、単にわかりやすく噛み砕いたような作品が子供向けだとは思ってない部分があつて、ファーストガンダムの時代に出会ったような、どこか未来志向を持っている人たちを刺激するような作品を作りたい。

宇野 ただ、富野さんにこんなことを言うのもなんですけど、戦後のロボットアニメって、言ってしまうと、マーチャンダイジングを方便にしたゲリラ戦だったわけですね。

富野 そうです。

宇野 戦後、日本の文化空間では正面切つて暴力や戦争の本当にヤバいところは描けない。でも、子ども向けのアニメで、それもロボットという方便を使つたら描ける。言ってみれば、アニメだけが教科書的な建前を超えたレベルで暴力や戦争、あるいはそれらへの感情を描くことができた。だからこそ、アニメこそがここ数十年で日本人の自意識を反映した映像になったわけですね。でも、その役割というのは終わってしまった。もうロボットを方便にする必要なんかどこにもないのに、昔の富野さんたちが作ったアニメを好きな人たちが今も作品を作り続けているというのが、気になりますね。

富野 そういう意味でも「巨大ロボットもの」というジャンルそのものが古めかしいものになってしまってますね。だから、僕はもっとファンタジーにしくなくちゃいけないんだという意識があつて、今回のような世界観を構築したという部分があります。だから、一番いけないのは、僕がリアリズムの問題として持っている宇宙開発の問題に関する意識。その辺りが邪魔をしているという気がしないでもない。さらに、もうひとつ面倒くさいことがあります。キャピタル・タワーやキャピタル・テリトリイ、アメリカっていう具体名を出したふたつの巨大組織の問題。組織の成立と組織と個の軋轢（おんれき）というのは、絶対にコントロールしようがないという問題について、もうちょっと触っておきたかった。それは今の国家論とも多少隣接する部分でもあるので、なんとでも入れたらいいという欲があつて、それが物語の邪魔をしている。

宇野 今、ファーストガンダムをBlu-rayで買っている30代、40代が一番見たくないところかもしれませんね。彼らは小学生や中学生の頃のファーストガンダムを見て、少年兵が巨大な体を手に入れて大人と一緒に活躍していく姿に憧れてたわけですね。でも、今は逆に自分が30代、40代になって、たとえば『機動戦士ガンダムUC』が典型ですが、あれはジオンの生き残りや、連邦の偉い人が、主人公の少年に「俺たちが頑張ってきたんだ」と説教している話なんです。40代、50代のおじさんが主人公に対して涙を流しながら説教して、主人公の少年も感動して戦場でちよつと活躍して、ということをやつとくり返していく話です。あれは、ファーストガンダム世代がおじさんになって、ある程度の社会的な地位や嫁さんや子ども、そういったものを諦めも含めて手にしたとき、あと欲しいのはもう自分の過去話を涙流しながら聞いてくれる素直な新入社員くらいしかない、ってことなんだと思います。だから、そういう意味ではもうロボ



ットアニメは役割を終えたと思います。あれはいびつな戦後社会のなかで大人になる方法がわからない男の子たちに、不器用ながらも大人のなり方を示してあげたものだった。

富野 それは過去論としてかなり正確なものであり、僕自身も同じように感じます。つまり全部昔話なの。

宇野 まさにそうです。ロボットアニメが少年の成長願望に立脚した表現だった時代は、終わったんですね。

富野 今、アニメを見てくれる大人のひとたちが分かる範囲でものを作るといえるのは、すごく簡単な言い方をすると、マスターベーションでしょ。僕はそんなものな気が持ちはいいのかもしれない。本来アニメというのはそういうではない。僕は今更マスターベーションのような作品を作る気はないんですよ。ましてや、公共に対して発表するものでもない。

宇野 富野さんが『機動戦士Zガンダム』以降、ガンダムシリーズをあいつた話にしたというのも、ロボットアニメの役割なんて終わっていくんだぞという自覚が、80年代90年代にかけて強くなっていったからだと思うんです。

富野 本当は理想論で言えば、僕は文芸作品を作るといふところに行きたかった。ただ、『風立ちぬ』のようなものをつくって自分が作家になったと思うのはとても

危険なことなので、それも違うだろうとも感じるようになった。だから、自分が死ぬまでにどういった作品を作りたいかという方向性は見えています。

宇野 ロボットアニメというか、戦後アニメを終わらせるしかないんじゃないですか。

富野 それは意識してませんが、僕のようにロボットものしか作らせてもらえないという檻があつて、なおかつ、ロボットものをもうちょっとファンタジーにしてみようという作品をサンライズでやらせてもらえそうなんです。であれば、ハリウッドで作るといふような馬鹿な話はやめて東京で作るべきものは考えています。今回の『G・レコ』でもうひとつ確認できたのは、手描きのアニメは間違いなく残るだろうっていうこと。変なもの、ハリウッドが3Dをやればやるほど、手描きのアニメが逆にレアになる。このレアさ加減を、今の10歳以下の世代にわからせる作品があるべきなんじゃないのかと考えています。それを『G・レコ』を作った中堅のアニメーターたちが働けるうちに手描きでやる。そういう目標が出てきたので、もう2、3年はがんばらせてもらいたいという勝手に思っているのね。

宇野 収穫で勝負をすると負けるから種まきをやるってことでしょうか？

富野 そうです。でも、それはキャリアがあるからい



る言葉だって言う気もしています。ただ、種まきをするだけでは済ませたくはなくて、俗にいう作品賞を取れるようなものにはしたいよね。

宇野 みんな今、アニメが作れなくなってるんだと思うんです。宮崎駿は戦後のアニメーションは役割を終えたとして筆を折った。押井守はセルフパロディでお茶を濁している。庵野秀明は鬱になってアニメを作れない。それより下の世代の作家たちは、深夜アニメのルーチンを守りながら必死に状況に対応している。

富野 暮らしを立てていくうえで深夜アニメに対応しながら作るっていうこと自体は、僕は生活者としてはいいと思っています。むしろそれだけの本数を抱えて暮らしていけるんだからそれはそれでいい。重要なのは、これが後どのくらい続くのかっていうこと。それは考えないといけないでしょ？

「アニメってすごいんだよー」 と言われるものを作りたい

宇野 富野さんはこれまで、劇場作品をわざと回避してきたのでしょうか？

富野 そういう誤解をされているけど、営業力がなかったし、気が小さかったから自分から打って出ることがで

きなかっただけの話です。

宇野 一映画ファンとしては、富野由悠季の2時間のオリジナル作品をもう1、2本見たいっていう気持ちがあります。『伝説巨神イデオン』の発動編や『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』って、あれはほとんど富野由悠季の演出論のカタマリで、アクションとドラマが噛み合って互いを加速している希有な映画だと思っんですよね。普通はアクションが入るとドラマは停滞するけれど、この方法論なら逆に加速する。これができたのは富野由悠季だけだと思っんですよ。『G・レコ』の最後の数話もこの方法論がそのまま生きています。そのやりかたで作られた作品を、また2時間の映画で見てみたいです。

富野 それができなかったのは、自分に能力がなかったっていうのが一番大きな問題なんだけど、同時にロボットものでこれだけやっていくっていう才能を見てくれる人もどこにもいなかったということですか？

宇野 その結果、テレビシリーズをずっと？

富野 そういう結果になったという意味では自分は甲斐性なしなんですよ。でも、そう思うからこそ簡単に『G・レコ』を遺作にしないでください。死ぬまで作品は作りたいですし、そのときは、10歳前後の子供たちが『映画って訳わかんないけどすごいんだよ』『アニメってすごいんだよ』って言われるものを作りたいんですよ。

よ。

宇野 戦後のアニメがどんな量的に拡大していくなかで、富野さんたちが掲げていたような「アニメだけが描ける体温や情感があるんだ」というテーゼは、明らかに実写映画との距離感が成立していた。監督がいて、役者の前でカメラをまわすっていう制度があるなかでは撮れないものがあるんだ、っていうことで戦後アニメは作られていたと思うんです。でも、当の仮想敵だった実写自体がディズニーとYouTubeに分解されて、それが人間の脳を調教し始めている今、もはや実写を仮想敵にしてなにかをやるといことはしないんですよ。

富野 そういう時代は突破しました。『G・レコ』を作るにあたってもうひとつ教えられたのは、人類って言うのは元々、太古からユートピア（理想）を求める「ユートピアニズム」であり、リアリズム（現実）に対応していくのはその後なんだということです。つまり、「リアリズムに決するのはいつもお後手後手なんだ」というのが僕にとつてのヒントになった。さっきマスターベーションという言い方をしたけど、もっといいマスターベーションをしたいって思い込んでいるところに我々の本性があるから、創作された物語が享受されていく。それが人類の本性なんじゃないのかってことを教えられたのは、E・H・カーが書いた『危機の20年』という本からです。僕はこの本を読んで本当に人間というものがわからなくなりました。というのも、勉強させてもらってわかったのだけど、とくに第一次世界大戦というのは、ヨーロッパのあの狭いところで400万、500万っていう人間が死んでいったわけですよ。それを4年間ずっと続けてられる人間のメンタリティがわからない。でも、わかんないけどやっちゃったのが第一次世界大戦。この戦争のはじめの2年ぐらいは徴兵ではなく、ほとんどが志願兵だったんですよ。志願兵が次々と戦場にきて、10万単位で死んでいく。そういう戦況も知っていきながら志願していく。なぜそれができたのか？ その理由が「国家に対しての義務感」。それだけで志願できる。それだけで送り出せる家族がいる。名誉の戦死って言葉があるけど、名誉だけで息子を死んでもいいって親が差し出せる心理状態ってわからないでしょ？ だけど、第一次世界大戦では2年半から3年近くそれが続いていく。そんな戦争をヨーロッパのあの狭い地域でくり返せる人類っていうのはなんなんだということに僕は理解できない。でも、自分が命を懸けると、ドイツは新たな正義に入るだろう、フランスは新たな国家になるだろう、イギリスも新しい

グレートブリテンになる。モチベーションはそういうったユートピアニズムだと言われて愕然とするんだけど、我々はずっと夢見続けて自滅の道をたどるんじゃないのかって思う。だけど、絶望を語ると子供たちが見てくれないから『G・レコ』のような作り方をしましたっていうのが、まずひとつあって、さらにこういう問題は我々の次の世代の子供たちにできたら解決策を見つけてほしいという気持ちがありました。それでこういう場合に考えてほしいのが、公共に向けて発信できる立場にいる人間には、表現の自由なんてものを自戒してほしいっていうことなんだよね。お前程度に「自由」なんて言ってもらっちゃ困るんだよっていう方がむしろ大きな。人類にとつて一番大事なのは、大義を示していけばいいんだということなんだけど、大義って言葉を使った瞬間に間違いを起こす。だから大義とはなんなんだろうということを考えてときに、『危機の20年』を読んで、人類はもとも夢を見続けながら自滅していくものなんだってスバツと言われた。第一次世界大戦から第二次世界大戦にいくまでの間に危機の時代がある。国際連盟を作った人間や世の中の人々も世界を破壊させようなんて誰も思っちゃいない。なのに、世の中はこうなっちゃった。現実対処っていうのは、絶えずに後手後手になっていくから、こういう風に戦争も起こってしまうと。

100億人が ニュータイプになるために

宇野 『G・レコ』に話を戻すと、なんで金星の奥に文明人が引っ込んでいたのかと考えると、そういう戦争で酷い目に遭ったからですよ。

富野 そう。以前からこういう考え方はあったにしても、E・H・カーの本を読んで、ようやくきちんと言葉にできるようになった。だから、勘でやってきたことが間違っている。でも、それを喋ったら最後、アニメ程度にメッセージは一切いらん。まず、とにかく子供に訳がわからなくとも見える。そして、なにかおかしいんだよなっていう種を埋め込んでおけば、その解決策は彼らの代か、またその次の代で見つかるかもしれない。つまり、この2、300年で突破できなかった理想と現実の折り合いに對する解を手に入れたらいいと思ってるわけだから、それは一代や二代で解決できるわけではないでしょう。となれば、僕程度のメッセージは言わないことにした。人類が100年単位で解決できなかったことを、自分ひとりの

『G-レコ』が残した爪痕って大きいと思います(宇野)

思考回路で求めているわけではないでしょ？それに、求めたとしてもきつと現実的に対応できないだろうと思う。世の中すべてが組織の集合体であるから、組織全体を変えていかなくちゃならないのだけれど、組織に参入する人たちがわかりやすく言うところ「ニュータイプ」になっただけじゃなくてやっぱり100億という単位の人間がニュータイプにならなければならないってどうするかっていう風に考えるしかない。そのときには、迂闊に新興宗教の教祖やってみようがないだろうって話です。

宇野 富野さんたちの世代が、デイズニーとは違う方法論で作られているアニメってものが存在し得るんだってことを数十年かけて証明したんだと思います。そのことによって、現在がある。それはなにかそのジャンルのパイオニアだけに許された特権のような気もするんです。才能がどうとかいう問題ではなく、そのジャンルを作っていく人間が開いていくことだと思う。

富野 本当はそういうものを作りたかったですね。このまま野垂れ死にをしなくてはならない。

宇野 そのときに、子供に向けて作るっていうのが富野さんの突破口なんです。

富野 子供に向けてという言い方で実感できることがひとつあるのは、おけ込まないで済むということ。同世代人に語るとか、大人に語るといふことをやるのはとても危険なこと、文化人にはなれるんです。この年で文化人だって言われる方が巨大口ポットものの専門家の富野さんって言われるより、偉くなったように思えるわけ(笑)。その安心感っていうのは、年寄りにとってはかなり甘い蜜です。これは怖いなって、今回『G-レコ』をやっているつくづく思った。

宇野 さっきもお話しましたが、僕は富野由悠季がテレビシリーズか、あるいは2時間の映画で作家として積み上げてきたようなものの完成形が見たいという気持ちのどこかにあります。

富野 宇野さんが言っている完成形って言い方はとても怖い言い方なんです。作り手だったらみんなそう思うんだけど、それは神の手でも降りてこないかぎり絶対にできるわけがない。完成形を作ろうと思った瞬間に、とんでもない力と格式とセンスがいるってことが本当にわかってきた。たとえば、ダ・ヴィンチのモナリザがそうなんだけれど、あれは描き手が意識して世界一の美術の代名詞になるようなものには思っただけでなかったはずでしょう。ダ・ヴィンチは、旅先まで絵を持っていた、ちまちまと手直しをしながらという話を聞いたときに、ひょっとしたら彼はボルノでも描いているような気分

で好きな女の絵を描いてたんじゃないのかなって気がした。モナリザの絵ってそういう感じがあるし、そうでなければあれは描けなかっただろう。

宇野 そのときに、やはり『G-レコ』で気になるのは、ベリリというキャラクターなんです。僕が思ったのが、ベリリというのは意図的に空洞にしてあって、アイダの方が話を引っ張っていくんだと見えた。役割が違うふたりがセットで姉弟なんだとずっと思っていたアイダが、後半まで煮え切らなかつたところが問題だったのじゃないか？

富野 そうです。アイダとベリリの表現方法を間違っていた部分については、安田(朗)君が言っていたことで、アイダはもともと泣いてくれなくちゃ困ると。自意識が高いばかりに、絶えず失敗するのを情けなく思う私っていうのをキチッとやってくれた方がいいと言われました。その通りです。物語性(ストーリーテリング)を本来展開するはずの主人公のふたりが立っていないければ、物語は成立しないんだっていうのを、『G-レコ』はやらなかつた。作品は物語性が大事だということに帰結するわけで、『G-レコ』は『ONE PIECE』のような吸引力を持てなかつた。キャラクターの持つ体温が分かるようにしておけば、『G-レコ』の背景にあるものを、1万人のなかに2、3人は考えてくれるんじゃないかな。

宇野 はい。

富野 僕は、そこに解を求めたい。100年スパンで考えていきたいから。

マシンは身体の延長ではなく組織とも考えられる

宇野 今回の安田さんをはじめとするデザイナー陣から上がってくる、あの全員が全員アクの強いデザインをよくひとつの作品に押し込めたなと思います。あんな力技は見たことない。

富野 本当にそう言ってくれるとうれしい。なまじの作業じゃなかつたから(笑)。

宇野 『Zガンダム』の頃ですらも、モビルスーツのデザインの統一感がないと散々文句を言われていました。『G-レコ』なんて本当に同じ世界のものなのかと思うくらいデザインがぶつ飛んでると思うんですね。それを自然に見えるようにできているというのがびっくりしました。

富野 それに関してはさっき言った通り、単純にキャラクターの情感だけにとどまるからなんです。

宇野 扱っている人間の感情がぶれていなければ、同じ世界のものとして人は受け入れてもらえるということですね。

富野 そう。でも、はじめはあれだけメカを出すことが本当に腹が立たし、つらかつた。だってシナリオに書いてないんですよ。それを全部放り込んでいって、メカを乗り換えさせるための背景までを全部作り込んでいったんだから。作中でフォトン・バッテリーとかフォトン・エネルギーって言うのは、あのくらい飛躍したレベルのものを考えないと、今の消費社会っていうのは維持できないという話をしたからなんです。作品を利用してリアリズムに方便を与えたいと思ってるのが、今回の『G-レコ』の一番の目標でもあったからです。

だから宇宙エレベーターに関しては、キャピタル・タワーがあつてクラウンが行列を作っているのがどういふことかといえ、交通機関の問題を考えてほしいっていうことです。交通機関を成立させるには向こうとこちに運ぶものがなければ成立しない。コストを維持できないんだってこと。キャピタル・タワーを途中で上がると人工衛星みたいなのが置いてあるなんていうのは宇宙エレベーターでは絶対ありえないことなんです。でも宇宙世紀時代の技術があるからできているってことだし、月に資源があるかもしれないのなら、その既得権を現実の政治家が平気で言うだけだと、そのコストパフォーマンスを考えれば、『キャピタル・タワー』みたいなものができないうちが無理ですよ。って言いたいわけなんです。キャピタル・タワーって名前も、『G-レコ』では、地球で生産活動は一切していないところから決めたんだものです。『キャピタル』つまり、資本を地球で消費してもらっちゃ困る。資本というのはそこまで地球を汚染しているのかもしれないんだという話にしたいし、資本の口はキャピタル・タワーにしかないとしたら、キャピタル・タワー。

宇野 そう仰る一方で、今回はこれまでだったら切り捨てていたようなものを受け止めようとしていますよね。ジット団もありだし、バララもありなわけですよ。今回、ああいったキャラを活かしたいと思った理由はなんですか。

富野 なにも考えてないっていうのは嘘なんだけれども、今みたいに質問されると、「あ、きつとどこかで考えてたんだらうな」って思う。

宇野 『G-レコ』の後半はそうだと思うんですけど、メカデザインのレベルとか絶対共存できないものが、ひとつの世界に存在する。調和してるのとはちよつと違うと思うんですね。

富野 調和なんかしてませんよ(笑)。

宇野 異物感が残ったまま共存してるあの感覚が圧倒的に気持ちよくて。

富野 僕は宇野さんがそういうこと言うのが単一民族の発言だなあという気がしている。

宇野 でもアニメって放っておくとそうなるってしまうものでしょう。単一民族という神話を信じたくなくなるように、調和が見たくてアニメを見る人は多い。というか、普通ああいう世界観を描くとなんかこつ調和させようとする人の方が多いということなんです。

富野 まったくそうです。これもちよつと嫌な言い方しますけども、自分の自我にシンクロしたくなってしまうというその根性は、ちよつと狭くないかと思うようになったわけ。日本人はもともと多民族だったはずなのに、昭和のはじめの時期に「大和民族」って言い方をして統一感を取ろうとした。「あの偏ったインテリジェンスって一体なんなんだろう？」って考えてきました。だから僕はそういうことを考えたとき、ちよつと頭のいいインテリなんか存在として絶対に認めないってところから始めていくようになった。

宇野 調和させないというのはやっぱり勇気がいる言葉だと思ふんですね。それこそ、戦後のアニメなんてみんな同じだつて幻想のうえに成り立っていたんだし。

富野 僕みたいな立場とか、僕みたいな仕事をやってると、キャラクター論に本能的な辛さが表れてきます。つまり、かつての富野の物語のストラクチャー(構造)があつたとして、それはそれまでの僕の体験論から積み重なったものでしかない。今、まったく違う要素が入ってくれば、それはまた違うものになってくる。だから僕にも、バララ、チツカラ、クン、キアとか、あとマニイあたりがそうなんだけれど、人に対しての許容量っていうのが出てきたなっていう感じがしています。一方的な好き嫌いで敵味方として扱っていく、という物語論にスツといけなくて、現れてくるキャラクターを育てていきたいって思っていることがすごくある。それは新しく手に入れた感覚です。

宇野 昔の富野作品だったら、役割が終わると死ぬことが多かった。でも、今回は物語上の役割が終わっても生き延びているキャラクターが多い。そこがこれまでの作品との大きな違いでしょう。現実の世界でも役割が終わった人間が死ぬわけじゃないですからね。

富野 絵空事の物語でも、物語の世界のなかで実在したという手ごたえを得たら、もう作り手の都合では動かさない。それが本能的にできるようなったんでしょう。僕程度の人間でもそれなりにキャリアを積み重ね

たからこそできるようになったのかと思っています。

宇野 その話を聞くと、ますますペルリだけが役割に縛られている感じがしますね。

富野 はい。だから、「ペルリ、お前いったい何者なんだ？」ってことはこれから考えてあげたい。

宇野 すごく素朴な質問なのですが、アイダが姉だつてわかった後にペルリに恋愛させようと思わなかったんですか？

富野 それは、あの劇構成のなかでやってる暇がなかったんですよ。でもたとえば、ノレドはなんなのさって意識はずっとしてはいました。ノレドもはしっこい子で、あまりにも動いてくれるから僕が捕まえられるなかったという感じはある。そういう意味で、彼女は好きなキャラクターとして上手いこととは思ってるんだけど、物語上の役どころとしてはちよつと滑っちゃったという実感はあります。

宇野 『Vガンダム』で、ロランという男んだけど女にもなるようなキャラクターが出てきたときに、富野さんは「少年の性衝動としてのロボットアニメ」みたいなものを描く気がなくなったんじゃないかという気がしました。巨大な機械の体を手に入れることが、性的な自己実現を代替していた時代じゃないだろうと思いましたか？

富野 今言われたから気がついたんだけど、機械信奉の感じがなくなったんだろね。

宇野 僕は今36歳ですが、自動車免許を持ってないんですよ。僕よりも下の世代はもって持っていない。メカとかマシンに対しての感覚がだいぶ変わってしまったいて、ロボットアニメが本来持ち得た「マシンに自分の思いを乗っければ、今よりもっと大きな力を手に入れて、なにかに出会うことができるんだ」っていう感覚自体がなくなってきたと思うんですよ。

富野 そうは思うけれども、今のマシンという問題を組織と置き代えてみると、ロボットのものは映像作品のなかでギミックになりうるんじゃないのかな。

宇野 つまり富野さんはマシンというのは本質的には身体の延長ではなく、組織だと。

富野 ええ。そう考えることもできるからこそ、僕のようなロボットものの第一世代の人間が考えて作るべきことじゃなくて、次の世代にもやってほしいんです。

宇野 昔ガンダムを作っていた、今40歳ぐらいになっているガンダムファンたちは、言ってしまうと、セックスのはけ口をガンダムに吐き出してきたわけです。そのことを富野さんはわかっていて、だからこそ『Zガンダム』も『逆襲のシャア』もあんな展開になったわけだと思っ

のですが、『Vガンダム』のころには、もうそういった問題は相手にしないっていう気持ちになった。そのときになにかあったのかなという気はします。

富野 自分のなかであつたことは本当にわからないし、事件的なことは一切なかったと思う。結局、技術に対して極度に懐疑的になってしまったというのが一番大きなことじゃないか。つまり、男の仕事がなくなってしまうんじゃないかということ。だから「これからみんな百姓をやるう」って話をしなければならぬじゃない。僕自身、百姓になる資質がないからそれできない。そういう意味で、自分では観念的になりたくないと思いつつも観念的になってしまったからじゃないかなという気はする。

宇野 『OVERMAN キングゲイナー』で、富野さんはもう一回男の子に興味を持とうとしたけれど、これも少年の成長物語というよりは「エクソダス」という運動というか祝祭の方に興味や軸足が移っていったしまった。

富野 だから、そういうことと言うと「やっぱり年を取るっていうのはこういうことなのかな」って気もしないでもない。悔しいけど、やっぱり無理なんじゃないかな。

宇野 昔だったら直接地球に隕石落としたのが、今は金星の奥に引込んで「お前たちはこれぐらいのテクノロジイを使っていればいいんだよ」と、細々と送り続けているわけですね。

富野 そういう意味では、『G・レコ』は極めて閉塞性の高い作品なのかもしれないと思う。しかし、それも含めて考えるべき一番大きなテーマはこうやって置けたわけだからと開き直るしかないなあ。情けないかも知れないけど、『G・レコ』ってやっぱりそういう作品だったってことでしょうか。

宇野 でも、富野さんが『G・レコ』という作品に残した爪跡って、僕は大きいと思います。ガンダムシリーズがこの先もずっと作られていくなかで、最初のガンダムを作った富野由悠季が2010年代にこういうものを作ったというときには、どこかでぶつからざるをえない。そのときにはじめて、蒔いた種が花開いていくんじゃないかという気がします。

富野 自惚れかもしれないけどそう思っています。だけど、年寄りの老醜は見せたくはないので、それをどういう風にぬぐえるかということも、もうちよつと考えたい。
宇野 前にも言いましたが、やっぱり意見の半分は気にしなくていいと思います。僕が小学生の頃に放送された『Zガンダム』も散々訳がわからないとか、なんでこんな不愉快な作品が作られるのかとか、そんな話いっぱいありましたからね。

富野 ですが、生きている人間の現在進行形の話で言え、気をつけつつ、自惚れもしないで自滅していく感がある。今お話ししたような心構えをもって、多少の意地ももって。そして、仕事という形でしばらくやらせてもらえるようにしたいし、そういう機会を手に入れていきたいと思っています。

『G・レコ』からはじまる 戦後アニメの再生

宇野 これはもう種まきだつて言ってしまった以上は、ネットですぐ言われようと雑誌でどう扱われようとそんなことは一切気にせず、今ここで富野監督がおっしゃったことがこういう本にアーカイブされて、『G・レコ』をたまたまケーブルテレビや衛星放送やネット配信で見た人が「なんじゃこれ」と思ったときのサブテキストになっていければいいんじゃないでしょうか。

富野 だけど、今アニメ雑誌とか媒体のことを考えると、ちよつと嫌な言い方だけど、そろそろ全部チャラにして作りなおさなきゃいけないときがきたんじゃないかというとも言っておきたいですね。

宇野 日本の出版の話をする、アニメよりも先に間違いなく紙の本がなくなりますよ。日本のアニメ業界が危ないって言われている話をずっと聞きますけど、それよりも先に出版のほうが終わるのは間違いない。

富野 紙の本がなくなったら僕は困るな(笑)。

宇野 もちろん、ネットに慣れてない世代のために紙の本は残ると思うのですが、向こう半世紀くらいで人類は紙の本からさよならするでしょう。紙の本はランブみたいな形でアンティークとして残っていくと思いますよ。だれが悪いという話ではなく、そういう時代だという話ですよ。映像も音楽もテキストも、だれも情報にはもうお金を使わないので値段がつかない。ものすごい豪華な映像設備、たとえばiMaxシアターのような「体験」には値段がつくと思いますが、消費される情報そのものには値段がつかないと思います。本はまだ手触りのあるものですが、ディスプレイのなかにあるものにはお金はつかないですよ。

富野 ますます暗い話になりますね……。でも、未来予測なんてできるわけがないんだから、たとえこういう嘘八百の世界でも、解を求めるような行為をしてはいけないのではないのかな。『G・レコ』の作り方の基本にはそれがありません。

宇野 『G・レコ』はシネコンとYouTubeに調教された人類に対してのテロみたいなものじゃないですか、あ

あいつたものを映像だと思っている人に対しての……。
富野 いや、そこまでとは思わないけど(笑)。でも、僕の世代であえてロボットアニメの体裁でこれをやったのは、簡単にそういったものに負けたくないという思いもあるから。理想的な表現の仕方はできなかったけれど、『G・レコ』のような形で問題提起ができて、26話きちんとやれて良かったと思っています。

宇野 『G・レコ』のような作品の居場所は、シネコンにもYouTubeにもなくて、斜陽と言われる日本のテレビの片隅にしかないんだという気もする。だから、そこから逆襲していかねばならない。

富野 だから、僕はガンダムの3番煎じ4番煎じを作るのが作家的な行為ではないんだってことを、身内の人間に一番わかしてほしい。今はハリウッドに勝てると思ってる日本人ってまじない。ハリウッドになんか勝てるわけないから、気が済むようにやらせてくれよっていう気分が見える。僕はそんな日本人の顔しか見えなくて困ったもんだと思いつつも、ハリウッド的なグロバル展開は、やっぱり背景で動いている資本の問題とかプロデュースの問題が根本的に日本とは違うものだから、正面切って喧嘩をしてもしょうがないし、共存できないテリトリが多いと思ってる。これは金融業界と同じで、今金融を扱っている当事者たちだって、経済活動ではないと承知しながらも売り買いをする地獄みたいな状況を全員が是認してるわけじゃない。そう、わかるようになってきたんです。じゃあ、どうしてそれを止められないのってなつたときに、2、30人の天才が集まって、根本的なところを支えているのは彼らじゃなくて「資本家」っていう言い方になつちゃうんだけど、それを大衆が支えているという部分があるわけ。この連鎖を全部止めて、命題をきちんと掲げて解決していくには300年はかかる。それに伴ったムーブメントや運動論まで視界に入れて、どうコントロールしてどう制御できるかって考えたときに、これらを制御できるような時代を作るしかないんだよな、というものすごく根本的なところに行き着くわけ。さっき話したように先進国の全部が全部、夢を見ているユートピアニズムな人たちの集まりなわけだから、そうすると現実への対応なんて、3手も4手も遅れてしまう。あと2、300年はろくな世の中にならないっていう言い方しかできないところ。にいつちゃうんです。だけど、こんな話は絶対作れない。それをアニメの仕事をして感じるようになったんで、ホントに困っているんです。よしんば天才になれたとして、今は、キリスト的な高みにいけたとしても一氣に解決できる策というのは打てないでしょう。社会の運

動というものはそういうもので、質量が落ちれば動きが止まるから、実を言うと人口減というのはとてもいいことなんだけど、日本だけ人口が減ってどうするのっていう問題もある。

宇野 僕が思っていた以上に、富野さんはいろんなことに絶望して、開き直られた上に『G・レコ』があったんだって、今の話を聞いて思いました。

富野 なまじ考える時間が長かったせいでこうなっちゃったんですね。この歳でそういう風に考えることができて、『G・レコ』が作れたっていうことで、命拾いをした面もある。死ぬまであと3年か10年か、まあ20年とは思いたくないけど、それまでに考えなければならぬことがハッキリしてきたのはとてもありがたいことです。

宇野 富野さんは、とてつもなく強い100年たっても倒せないような仮想敵を見つけた。そいつを倒す方法まではわからないけど、倒すべきものと乗り越えなければならぬ壁が見えていてだけでも全然違う気がします。

富野 第二次世界大戦の終戦の頃を知ることになった去年あたりから、具体的に人間の面倒臭さっていうのがよりわかるようになってきましたね。

宇野 たとえば、クリム・ニツクなんていうある種の愛すべきこざかしさをもったキャラに対して、昔の富野さんは凄く唾棄してたと思うんですよ。ああいったものに対する距離感が変わってきたと思いました。

富野 距離感が変わってきたと同時に、それ以上にクリムなんかはもうちょっといいタマになるんじゃないかという期待を鮮明にもっています。逆にイデオロギーを持っている人間の怖さとか偏りというものが、毒ではないということも断定できるようになってきた。実名は出しませんが、みなさんが知っている政治家たちが極めて古いタイプでしかなくて、中国から中東まで含めトップにいる人たちは、そういう意味でみんな完璧にオールタイプでしょ？ 世界というものを見ることが一切できない不幸な人たちがオタク以下です。そういう人たちにも届く言葉を作りたい。で、そのためにアニメというのはかなり便利な媒体だと思っています。10歳の子たちからそういうことを分らせるようにしていきたいと思ってるけど、そう思わせるために一番大事なのはやっぱり面白い物語しかないんですよ。

宇野 そこに帰ってくるわけですね。

富野 ええ。物語というのはそういう意味で偉大ですね。僕は2年前くらい前にようやく、林望の超訳で『源氏物語』を全部読みました。で、『源氏物語』って最低の話だと思った(笑)。ちっとも面白くない。『源氏物語』は古

典で素晴らしい作品というイメージがあるけれども、本当に最低なの(笑)。最低だけでも、超訳でもいいから一度全部読んでほしい。人の様ってこうなのか、人の情って御しがいらい最低だということがわかるから。なんで今『源氏物語』の話をしたのかというと、情の話につながるからです。『G・レコ』がこんなにバタバタという設定をとりこまなくちゃならない作品で、なぜこれかできたのかというと、それは『源氏物語』でやってることと同じなんです。人の情さえ通しておけば何やっても大丈夫というのは、どうも『源氏物語』から教えられたかもしれない。物語という起承転結とか大団円とかが必要だって僕も思っていました。だけど、そうじゃないらしい。なんでもできるのが物語なのかもしれないって。……。

宇野 戦後アニメーションっていうのは宮崎駿のように過去を語って自分史をまとめて終わりにしてしまうか、押井守や庵野秀明のように作れなくなるかっていう袋小路にありますよね。

富野 そこから抜け出るためにはどうするかって考えて、昔語りをしないというところに落ち着いたわけなんです。解が見えないにしても、現実逃避はしちゃいけないんじゃないかと思う。だからこそ嘘八百のなかにリアリズムを放り込みたいっていうのが『G・レコ』からはじまる……。

宇野 戦後アニメの再生、ですね。

富野 それこそが僕みたいにも勉強できなかった人間の意地。学識だけが天下ではない。だから哲学を乗り越えるっていう命題が僕のなかではハッキリしちゃった(大笑い)。

宇野 僕もずっと『風立ちぬ』と『かくや姫の物語』を見たときに戦後アニメっていうのはこの人たちが作って、この人たちが抱えていた実存みたいなものを解決することと一緒に終わっていったんだなって思ってたんですよ。

それが来ると瓦屋根が飛んで柱だけが残るという構造になっていった。もうひとつ、和服には3つの変遷時期があって古墳時代の衣装はズボンだった。そのズボンをやめて着物に形にしていたのが日本人。ズボンを履いて田んぼには入れないでしょ。だからひとめくりにできるような構造にした。古墳時代から弥生時代で水田が定着する。定着したあとで平安時代にもう一度大きな変遷があつてそこで着物にようやく決つてものがついたっていう変遷があつたということを知ったときに、着物が日本人の変遷を象徴していて、そこに暮らしがわかるんだよって話。僕にとつては衝撃的だった。それから水田を作るようになったおかげで、日本人は水平を図る測量能力がもの凄く高くなった。水田を作る地面の整地をしていくため日本で発達した和算っていうのは、西洋の数学と同程度かそれ以上に良くできて、伊能忠敬が

日本地図を作れたのは、その測量技術があつたからとか、そんなことが書いてある。そういつたものから出てくる知識と『G・レコ』のなかで描いた食や排泄、セックスの問題などは全部からんできます。そういうものを読んでほしいけど、読めとは言わないで僕らの作品を見たら分かるようにしておきたい。

宇野 もう獲得すべきリアリティは見えている。あとはそれを貫く物語だけだつてことですね。僕は富野さんの次の物語を待ち構えています。

富野 僕のような人間でも、キャリアからもたされたものを出していく必要があるだろう。そう簡単に遺作だなんて言いません。そういう意味ではまだまだしぶとく生きたいと思っています(笑)。

2015年5月13日、サンライズにて

(撮影/高旗弘之)



Profile

富野由悠季

アニメーション監督。日本のテレビアニメ黎明期より数多くの作品に携わり、演出家、脚本家、作詞家、小説家としても活躍する。代表作に『機動戦士ガンダム』を始めとするガンダムシリーズ、『ブレンパワード』、『OVERMAN キングゲイナー』など。

宇野常寛

評論家。批評誌『PLANETS』編集長。文学、サブカルチャーを中心としたさまざまな評論活動を行なう。主な著書に『ゼロ年代の想像力』(早川書房)、『リトル・ビールの時代』(幻冬舎)、『日本文化の論点』(筑摩書房)ほか。

Chapter 01 CHARACTER

ここでは、本作に登場したキャラクターたちの歩みを振り返るとともに、衣装や表情の設定資料を紹介。
キャラクターデザインの吉田健一氏らにキャラクターたちのデザインポイントをコメントしてもらった。
また、キャストの石井マーク氏、佐藤拓也氏に、役を演じての感想や、当時の思い出をうかがった。

G u n d a m

R e c o n g u i s t a i n G

O f f i c i a l G u i d e b o o k



Bellri Zenam

ベルリ・ゼナム

声/石井マーク

搭乗
機体

グリモア



G-アルケイン



ジャハナム



G-セルフ



レクテン

キャピタル・タワー運行長官、ウィルミットの養子。キャピタル・ガード候補生で、飛び級してきた秀才でもある。実習中にアイーダと出会い、G-セルフを起動させた。以降はアイーダへの想いからメガファウナの海賊部隊に参加する。のちに月のスペースコロニー、トワサンガの名門であるレイハントンの皇子という真の出自が判明し、恋や自身の今後の身の振り方などに複雑な思いを抱いた。根は明るい性格で、地球圏の混乱を鎮めようとG-セルフを駆り奮闘する。



〔キャピタル・ガード養成学校制服〕

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

企画がスタートした頃はアイーダと双子で王族という設定だったので、“品”を意識して僕の好きな少女漫画の気分を入れて描いていました。そこへデザインワークスのコヤマシゲト君が人間味を足してくれたんです。最初の基本設定では後ろで束ねた髪形にしていたんですけど、凛とした感じや艶っぽさがある印象だったり、シナリオでも快活さがあったため、髪を乱したり襟を開けるようにしました。作中でもときには髪を束ねていたことがありましたが、これは監督が描かれた絵コンテの指示によるものです。

〔第16話用衣装〕



〔レクテン用ノーマルスーツ〕



〔私服〕



〔キャピタル・ガード制服〕



「海賊をやるなんて、やめなさいよ！」



「僕はG・セルフの義務を果たす！」

〔パイロットスーツ〕

◀第5話でアネッテが仕立てた、ベルリのパイロットスーツ。本作のモビルスーツは機内にトイレがあるので、パイロットスーツはどれも用を足しやすい、下半身を出せる仕様である。素材は全般的に厚手。ベルリは髪を束ねてから着用することが多い



W O R D S

「仲間を殴り殺すのか?」(第2話)
カーヒルは、アイーダ救出のため、単独でのG・セルフ奪還を決意する。なりゆきでG・セルフのハッチに落ちたアイーダを守ろうと、カーヒルのグリモアと戦うベルリだが、その結果がアイーダにとっての悲劇を生むことになる。

「中尉でなければダメですよ」(第5話)
ベルリがG・セルフを起動可能な数少ない人物だと認めたクリムは、彼を少尉待遇で自軍に誘う。だが、ベルリはクリムと同格の中尉の階級を要求。御曹司の部下になることを直感的に警戒したベルリの如才なさがうかがえる。

「姉さん!」(第16話)
アイーダとの関係に驚くベルリ。そんな彼はじめてアイーダを姉と呼んだのは、彼女の強さを知った瞬間だった。数奇な境遇のなかで自分の意志を明確に示すアイーダ。ベルリはこの人が姉でよかったと思ったことだろう。

「ならば人類の平和のために!」(第17話)
ヘルメス財団来訪の最中、トワサンガ周辺のテプリ掃除のため、複数の敵対陣営が協力し合うことに。すでに実戦を幾度も経験してきたベルリだが、こういう作業こそ好ましい。彼の喜びが伝わってくる。

「もう僕は攻撃はしません。その意味は分かりますよね?」(第26話)
クンの愛機、マズラスターを起動不能にしながらも、あえてとどめは刺さないベルリ。戦争は私怨や憎悪で行うものではなく、勝敗が決したらそこで終結。物語の最後でも、あらためてベルリの戦争観がうかがえるひと言だ。

P R O C E S S

かんたん
間断ない激戦のなかで、人命や平和の重さをあらためて実感する。
同時に意外な人間関係や地球圏の真実に直面していく。



かいこう
アイーダとの邂逅

謎のモビルスーツから姿を現したアイーダ。ベルリはその宇宙海賊とは思えない気品と美貌に心を惹かれる。年上の美少女に対する憧れが、彼をやがて海賊部隊に参加させる一因となる。

デレンセンとの戦い

好戦的なキャピタル・アーミーとはやむなく戦うが、敵のなかにはキャピタル・ガード養成学校の教官、デレンセンも。ベルリは望まぬまま過酷な事態と向き合うことになる。



姉弟だと知る

トワサンガで、憧れの姫君であるアイーダが自身の実姉だったと判明。同時にG・セルフを自分が動かした事情も理解する。ベルリは驚く一方、姉の強い心構えに感銘の念を抱く。



Aida Surugan

アイーダ・スルガン

声/嶋村 侑

搭乗
機体

グリモア



G-アルケイン



G-セルフ

海賊部隊のモビルスーツパイロット。アメリカ軍総監、グシオンの養女だが、実はレイハントンの皇女という出自で幼少時に弟と共にクンパの手で地球に送られた。当初は恋人、カーヒルを殺したベルリに複雑な思いを抱くが、次第に彼の善良さを理解。のちに実の弟と知って絆を深める。美少女だが、周囲からは「突貫娘」「突撃娘」と呼ばれる直情的な面があり、戦闘の腕も今ひとつ。思慮深い言動を示すこともある。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

デザインがまとまるまですごく迷いましたが、気に入ってます。女王の卵として育ったので頭が卵型なんですけど、ピタッとハマりました(笑)。髪留めで髪がピシッとしていて、少女っぽさも出せたと思います。当初は品格と海賊の野蛮さを兼ね備えるために、腰にサーベルを下げたラフを描きました。『宇宙海賊キャプテンハーロック』などに登場したクイーン・エメラルダスのようなイメージですね。第2話の囚人服を2ピースにしたのは、「チラリズムがやりたい」という監督からの指示です。



〔第16話用衣装〕

「私はいい弟にふさわしい姉にもなりたいたんです」



〔インナースーツ〕



〔パイロットスーツ〕



「G・セルフです。私がつけた名前です」

「すべての遭難者を救出すること。アメリカのアイーダ・スルガンの名前をもって命令します！」



〔囚人服〕



〔ドレス〕



W O R L D S

「世界はアー！ 四角くないんだから！」（第1話）
G・セルフに乗って、レクテンと対峙したときの絶叫。敵機の四角いカメラアイを見て反射的に放った文句らしいが、見たままの事物を、そのまま言葉にしてしまう直感性にアイーダの性格の一端がのぞく。

「カーヒルと戦えたあなたなら、それくらいのことできるでしょ！」（第2話）
カーヒルを死なせたベルリに対し、死者を生き返らせろというアイーダの無茶な要求。事象の原因となった本人にもできることとできないことがあり、コップの水はこぼした本人にも戻せない。お嬢様らしい不器用な悲しみが表現されている。

「役立たずのあたしっ！ 遅いでしょ！」（第9話）
キャピタル・アーミイの新型機であるエルフ・フルックによる強襲の前に、高性能機のG・アルケインに乗りながら今ひとつ戦果を出せないアイーダ。自分の技量不足を自覚して悔しがる図は、姫様として確にかわいい。

「時代は年寄りがつくるものではないのです」（第16話）
レイハントン家の意志を継いでもらおうと姉弟に希望を託すロルツカたちだが、アイーダはその意思を拒否。前の世代ではなく、未来は今生きている自分たちがみずからの意志で築くと宣言。その決意にベルリは心を打たれる。

「父が仕掛けた作戦はやめさせるんです！」（第26話）
アイーダが深く敬愛したグシオンだが、その父がズッキーニと画策していたキャピタル・タワーへの侵略には反対。たとえ正反対の立場となっても、自身の考えで行動する道こそ、アイーダが導き出した答えだといえる。

P R O C E S S

アメリカ軍総監の娘として秘密任務に参加。恋人の死を乗り越え、自分とベルリの関係に驚きつつも、冷静に地球圏の将来を見やる。



カーヒルを失って

捕虜である自分を救いに来たカーヒルの命をベルリに奪われ、激情に駆られる。やむなき状況と頭では分かっていたのだろうが、その怒りと悲しみはベルリにぶつけるほかなかった。

ムタチオン

ロザリオ・テンにて、宇宙の新人類といえるラ・グーのムタチオンを目撃。人類の進化と宇宙や自然との関係に思いを馳せつつ、自分たちが地球人として何ができるか、自問する。



グシオンの死

敬愛する養父の死はあまりに唐突だった。またも大切な人を失った彼女だが、弟のベルリや周囲の者たちの強い絆に支えられて再起し、これからの自分の使命を懸命に模索する。



Noredo Nug ノレド・ナグ

声／寿美菜子

搭乗
機体

ザンスガット



ジーラッハ



G-ルシファー



〔チアリーダー服〕



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

当初のデザインでは髪形はチリチリとした激しいロールとゆるウェーブでしたが、作画が難しいので単純化しました。あと、はじめの頃はチアリーダーの服を黒にしてセントフラワー学園の制服を兼用させたかったんです。今の制服は、ベルリの服装と一緒にデザインしたものでお気に入りですね。額にあるアクセサリのピンディはクンタラをイメージさせるものとしてつけていたんですが、監督に「発想が貧困だ」と言われてしまいました(笑)。でも、これを取ってしまうとノレドじゃなくなる気がしたので残しています。



〔第16話用衣装〕

▲第16話での衣装。旧レイハントン家に保管されていた女性ものの衣服を一時的に借り受けたもののようで、カジュアルなカーディガンを羽織っている。帽子と額のピンディはこのときも外さず身に着けていた



「あの女を見送ったとき、好きになっただろ！」

〔セントフラワー学園制服〕

▶キャピタル・テリトリイにあるセントフラワー学園の制服。髪長の長さやブーツなどは生徒の自由で、またマニイのものと違って袖にリボンはない。第3話以降、ノレドは学園の制服のままメガファウナへ赴いたため、この姿が普段着となる。ネクタイはしまっていることが多い



「G・ルシファーのノレド・ナグは、里帰りの気分!!」



〔私服〕

▲中盤、第14話のザンクト・ポルトからこの私服を着用。ノーマルスーツのインナーにピンクを着ることもあるノレドだが、髪の毛とおそろいのピンク系がお気に入りなのかもしれない



「タブー破りもはなはだしい！」

W O R D S

「ベルは、この船に貸し作ったんだから、帰れるよ！」（第4話）
メガファウナで善戦したベルリ。彼自身がG・セルフやクリムたちに興味を深めていくのと同じく、ノレドはもう義理をはたしたんだからといわんばかりに帰りがかる。ふたりの感性は微妙にすれ違う。

「あの女に惚れっぱなしなんだ」（第5話）
自分は早くキャピタル・テリトリイへ帰りたいのに、ベルリは敵の状況分析を理由にメガファウナを離れようとしな。そんな彼の本心がアイーダを好きになったことだと感じ、ついつい憎まれ口をたたいてしまう。

「タブー破りじゃない！ 天体観測なんて！」（第8話）
グシオンが月面の動向を撮影した観測写真を取り出すや、ノレドは政府高官が相手でもタブー破りだと大騒ぎ。これがのちの第14話では、月へ行くことがロマンチックだと言うのだから意外に順応性が高い？

「看護師になる勉強したいな」（第17話）
ライヤの記憶が戻り、モビルスーツの操縦まで始めた。ノレドは、相談相手のキラが働く様子に影響を受けたのか、将来の目標を語る。だが、クンタラの歴史を知るノレドこそ適任と思っただけ、キラは歴史政治学を学べと提案する。

「ベルは天才でないしタブーでもないんだよ」（第18話）
自身の出自を知って頑張ろうとするベルリに対し、無理はしないよう語りかける。こんな彼の姿を間近にできたノレドだからこそ、自分にできることを模索してモビルスーツの操縦を目指したのかも。

P R O C E S S

少年の旅路を見守ってきた少女。皆を支え、広い世界を見聞きた彼女は、なおも彼のそばにいたいと願う。



アイーダとの対面

捕虜となっているアイーダのお尻を得意のパチンコで狙撃！ 憎からず思うベルリと自分のあいだに突如アイーダが割って入ってきたと思ひ込み、心が落ち着かない。

パイロットとして

ライヤの記憶が戻った後、メガファウナでの居場所がないと悩み始めるノレド。そんな彼女がとった行動は……G・ルシファーを強奪してそのパイロットになること!?



取り残されて

ずっとベルリを追いかけてきたのに、彼は何も告げないままひとりで世界一周の旅に出る。残された金魚のチュチュミイを手し、感極まり思わず大泣きしてしまう。



Mask / Luin Lee

マスク／ルイン・リー

声／佐藤拓也

搭乗
機体

カバカーリー

マスクナイフ

エルフ・ブルック

レクテン

キャピタル・アーミー所属、階級は大尉でマスク部隊の隊長。優秀なモビルスーツパイロットで、次々と新型機を使いこなす。仮面が覆う正体は、ベルリのキャピタル・ガード養成学校の学友、ルイン・リー。クンタラの出身で、在校時はベルリのよき兄貴分として接していたが、内心では良家の子息で飛び級の秀才の彼に強烈な劣等感と憎悪を抱いていた。キャピタル内だけでなく、宇宙の勢力が加わった複雑な人間関係のなかでも巧みに立ち回る。

〔キャピタル・ガード
養成学校制服〕

〔キャピタル・アーミー制服〕



WORDS

「実は、私はクンタラ出身だ」(第7話)
マスク部隊発足時に外間の悪い自分の出自を告白し、部下10人を驚愕させる。実は部下も全員クンタラで、自分たちの地位向上を大義に、己の屈折した念を共有させた。

「私がそんなぞろぞろかしい男に見えるか!!」(第13話)
トワサンガでの異越同舟の際、クリムに丸め込まれたかと挑発するアイデアに、自分はやや今今の立場を心得ていると語る。他人を操っても、自分は相手に乗せられないというプライドの高さがのぞく。

「貴様には、死んでもらわんと、クンタラとしては、情けないのだ!」(第26話)
最後の戦いでベルリに放った言葉。徹頭徹尾、屈折した情念とそこから生じた私怨がマスクの原動力であり、大勢が決しつつあるなかでも己を貫く決意を感じさせる。劣等感や屈辱を忘れない生き方は強さを生むが、弱さにつながるか。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

最初はクンバをマスクの男としてデザインしていましたが、ルインをマスクにすると決まってからは、試行錯誤を反映させて『オペラ座の怪人』のようなマスクにしたんです。ルインが垂れ目なので、逆の印象を狙いました。このマスクにはスリットが入っていて、2段になった赤いレンズの部分ではなく、その間からルインは見ていることになりますね。マスクをつけているとどこを見ているか表現するのが難しいので、作画のみんなは視線のコントロールが大変だったようです。

Manny Ambassada マニィ・アンバサダ

声／高垣彩陽

搭乗
機体

ジーラッハ



G-ルシファー

〔キャピタル・アーミー制服〕



〔セントフラワー学園制服〕



WORDS

「やったアー！ マスク!!」(第21話)
ジット・ラボラトリイで新型機、G-ルシファーを起動させた際の快哉。メガファウナ勢とすつかりなごんでいた彼女だが、その心はやはりマスクと共にあった。今後の波乱を予感させるワンシーン。

「フラミアさん、おかわりなく!」(第23話)
ジット団とマスク側に合流して、フラミアと再会したときの挨拶。双方は一時は寝食を共にした海賊部隊を裏切った者同士、いわば共犯関係にあり、そんなふたりは絆のようなものを感じあっていたのかもしれない。

「ベルリ!! ルインのためにいなくなつて!」(第26話)
一時はルイン・マスクとベルリの対決回避を願っていたマニィ。だがルインの固い決意を認め、完全に友情より恋を操ることに。恋人と大気圏再突入を果たし、絆を深めたことも大きかったようだ。



〔ノーマルスーツ〕



〔チアリーダー〕



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

優等生でカッコいい男として描いたルインの彼女なので、見た目も含めてかわいいと思う要素をたくさん盛り込みました。髪を切ったマニィはもともと別のキャラとして描いたんですが、監督に気に入っていただけて、両方ともマニィにすることになりました。長い髪の彼女はルインと対等でしたが、短い髪では部下なので、髪の長さがそのまま彼女の立場や気分を表せているかなと思います。

ラライヤ・マンディ(アクパール)

搭乘機體 ▶



G-セルフ

〔私服〕



「パイロットスーツ」



〔第16話用衣装〕



WORDS

「あたしんだ！ チュチュミイ！！ ごらん！ あたしんだよー！」（第7話）

クリムにそそのかされてG-セルフを動かしてみせたラライヤ。もとは自分の機体だと思いついたかのように、ドニエル艦長からもったチュチュミイに屈託なくそのことを自慢する。

「ジイ、嫌がつてる！」（第12話）

ライヤはこれまで幾度もGセルフを「ジイ」と呼称。まるで幼児語と思われたが、実際は第19話で「G系」の用語を認識していたことから、記憶のなかに「G」の記号は潜んでいたのだろう。

「名前で勝てたり、生き残ったりします？」（第23話）

Gセルフのハーフェクト・バックの威力を盲信するベルリ。そんな彼をノレドと共にたしなめるため、ライヤは毅然と語った。人を殺めたことで心が乱れるベルリをライヤが支えた。



〔新型パイロットスーツ〕



〔私服〕

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

最初期にデザインしたベルリヤアイダが持っていた月から来た人＝宇宙人のアイコンを持たせようと思いました。はじめは華奢でしたが、監督が細いキャラクターを好まなかったんです。マントはボリュームを持たせてかわいさを強調するアイテムでしたが、暑いだろうからと作中では外しちゃいましたし(笑)。記憶が戻ってからはピタッとしたノースリーブにしたり、太いパンツを履かせることにしたんですが、マントの格好とはボリュームの位置が逆なので、差をつけることができましたね。

Klim Nick

クリム・ニック

声/逢坂良太

搭乗
機体

ダハック



ダーマ



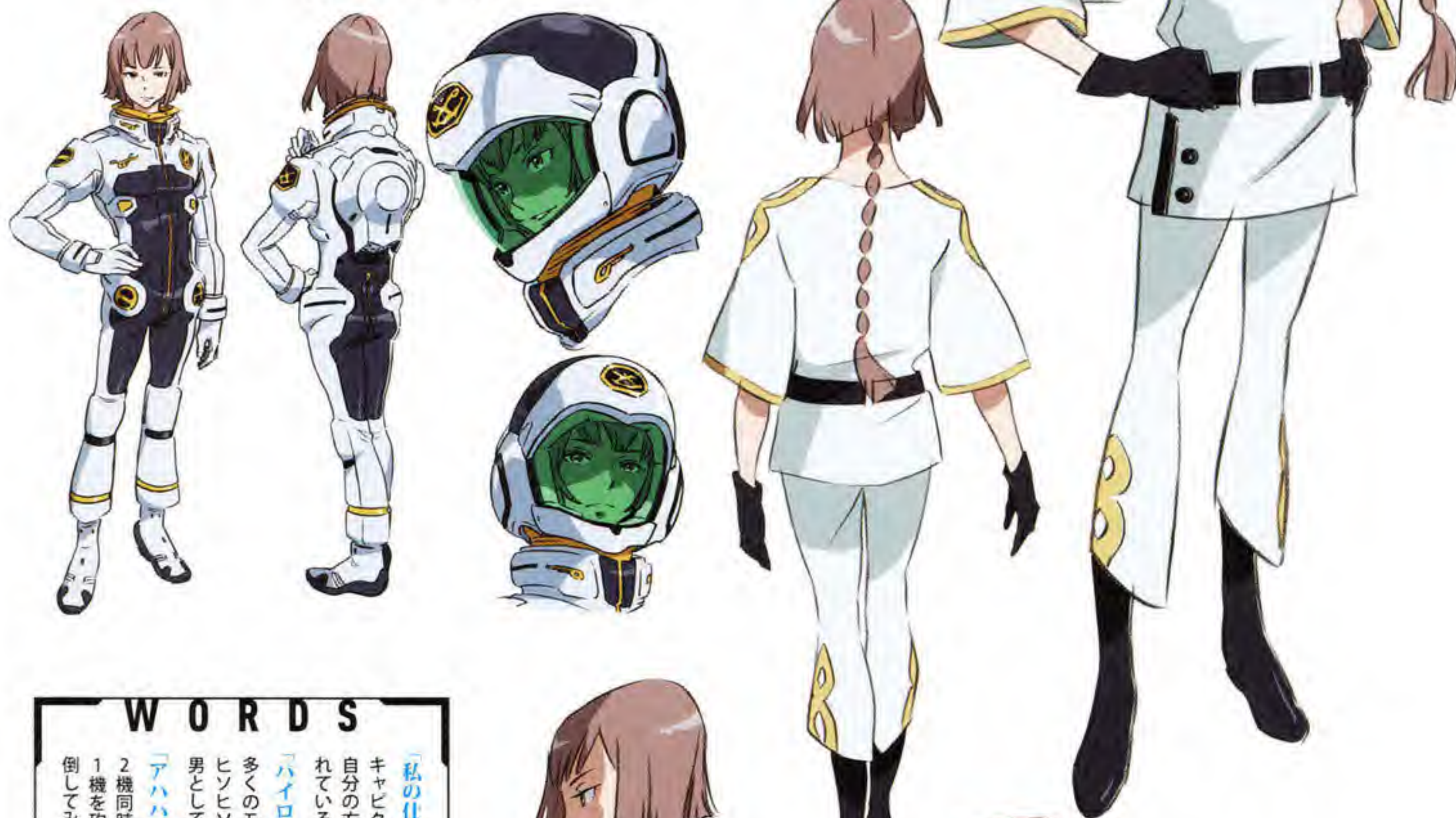
宇宙用ジャハナム



モンテロー

海賊部隊のモビルスーツパイロットで階級は中尉。アメリカ大統領の息子であり、本名はクリムトン・ニッキーニ。みずからを天才と称する自信家。知謀面では発展途上といえるが、 Gondwan との空戦で鍛えられた戦闘の腕前は一級。第9話以降は相方のミックを連れて独自の戦略を展開し、大尉への昇進と前後してサラマンドラの指揮とそのモビルスーツ部隊の大隊長を任された。

〔パイロットスーツ〕



WORDS

「私の仕事を邪魔するのなら、怪我をしてもうしかないと」(第3話)
キャピタル・アーミィのレックスノを前に、大陸間戦争を幾度も体験してきた自分の方が戦いの経験値が上と信じて疑わない。私の強いクリムの性格がよく表れているひと言。

「パイロットなど、おだてて使うのがコツだろう？」(第11話)
多くのモビルスーツ乗りの士気を鼓舞するクリムだが、演説後にミックと交わすヒソヒソ話ではこんな本音をボロリともらす。大統領という人の上に立つ者の嫡男として育った彼の人間観が垣間見える。

「アハハハ！ つくづくバカだよ！ 俺は！」(第14話)
2機同時に襲いかかってきたエルモランに対し、自身が駆る宇宙用ジャハナムで1機を砲撃で撃破した後、残る1機も新撃で応戦し、これを撃墜。瞬時に2機を倒してみせたその腕前に、思わず自分を賞賛してしまう。

DESIGNER'S COMMENT

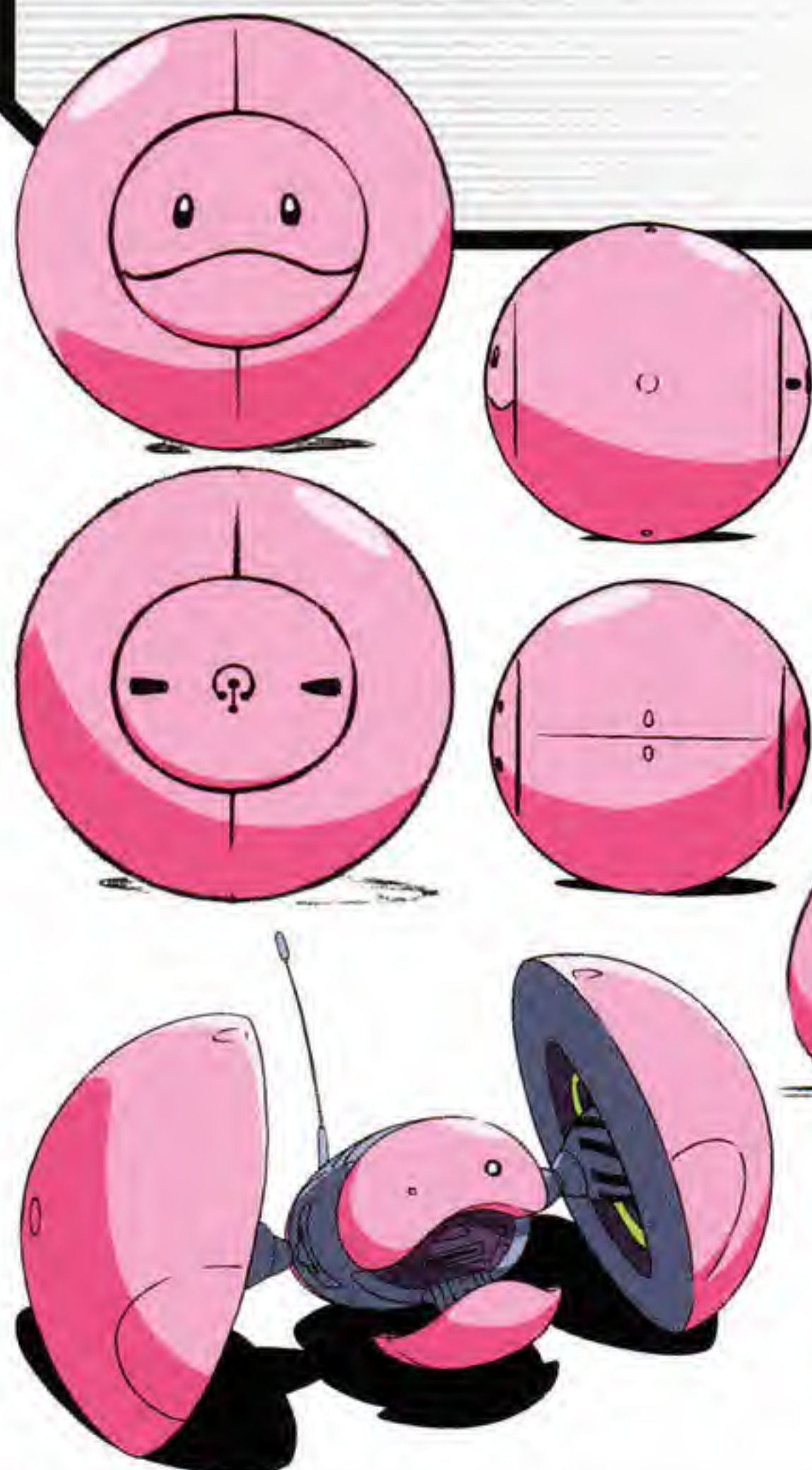
キャラクターデザイン 吉田健一

当初は軍人然とした若い将校というイメージで描きましたが、みんなから違うと言われましたね。そのときに、安田(朗)さんから“おさげ”というキーワードが出てきました。これは今回のキャラクターで唯一安田さんからもらったアドバイスになりました。また、監督からは“おかっぱ”というキーワードをいただいたので、それらを折衷させています。実はSFっぽさの表現として、もともとクンバをおかっぱで描いていたんですけど、ちょっと難しかったのでクリムのデザインとして採用することになりました。

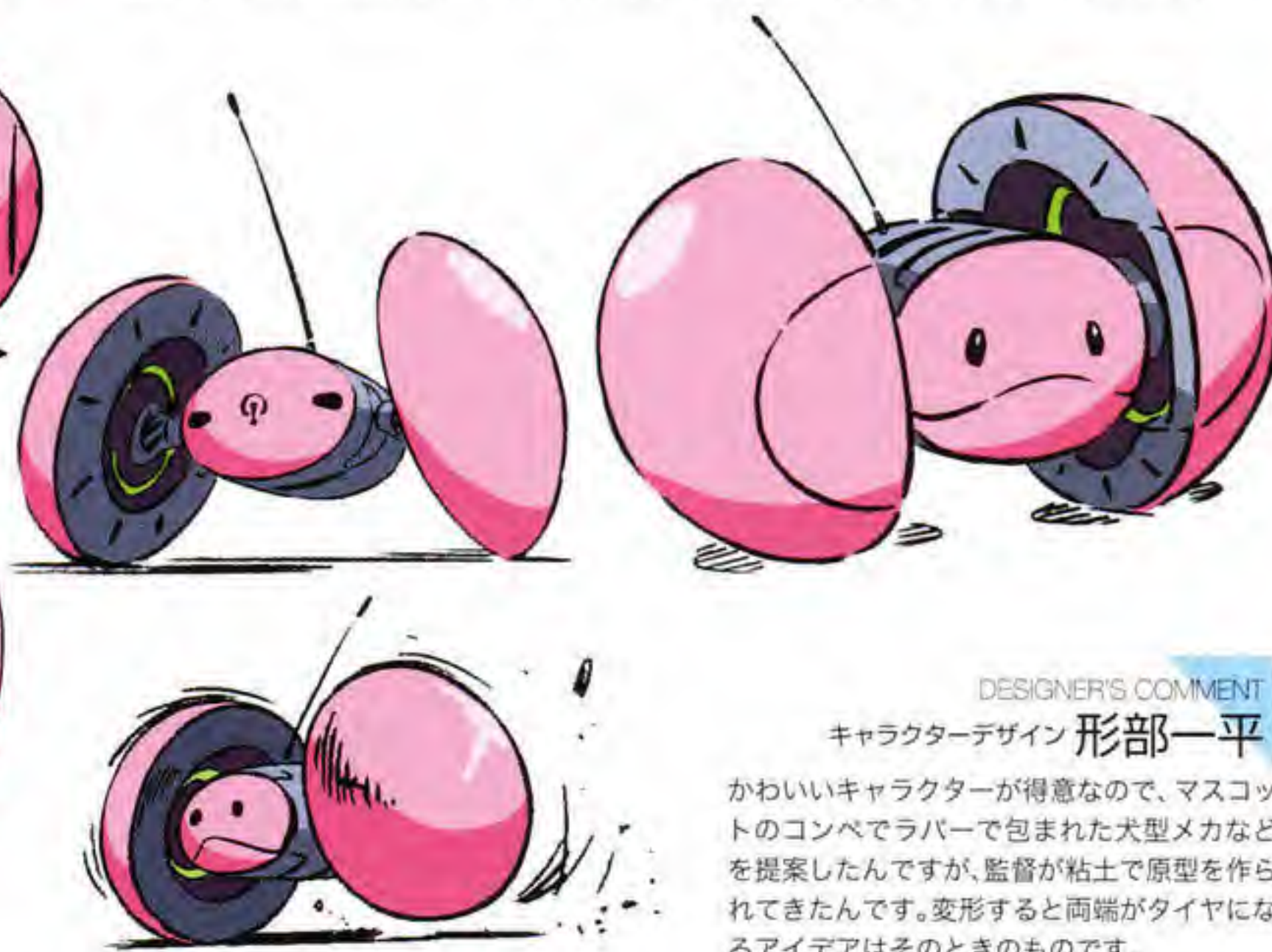
Nobell

ノベル

声/高垣彩陽



ノレドの環境チェック用ロボット。直径数十センチの球体から変形しての自律走行や、体重測定も可能。本来は宇宙世紀のペットロボット「ハロ」の流れを汲む小型ロボット「ハロビー」の一体で、ノレドはベルリが正式なキャピタル・ガードになった際にこれを贈ろうと計画。それゆえ名前も自分とベルリの名前にちなんで命名した。簡単な思考や会話も自在で、瞳の形が変わる機能も備えている。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 形部一平

かわいいキャラクターが得意なので、マスコットのコンペでラバーで包まれた犬型メカなどを提案したんですが、監督が粘土で原型を作られてきたんです。変形すると両端がタイヤになるアイデアはそのときのものです。

Gell Trimedestus Nug

ゲル・トリメデストス・ナグ

声/藤 真秀



宇宙から搬入されるフォトン・バッテリーを管理する宗教団体「スコード教」の法皇。その発言は世界中に強い影響力を持つ。通常はキャピタル・タワーの下にある教会にて布教に務めるが、年に一度、ザンクト・ポルトへ赴いてカシーバ・ミコシを迎える「降臨祭」を取り仕切る職務もある。各陣営の軍事的な思惑には、スコード教の教義に照らし合わせて警戒をしていた。ハーブティーが好物である。



DESIGNER'S COMMENT

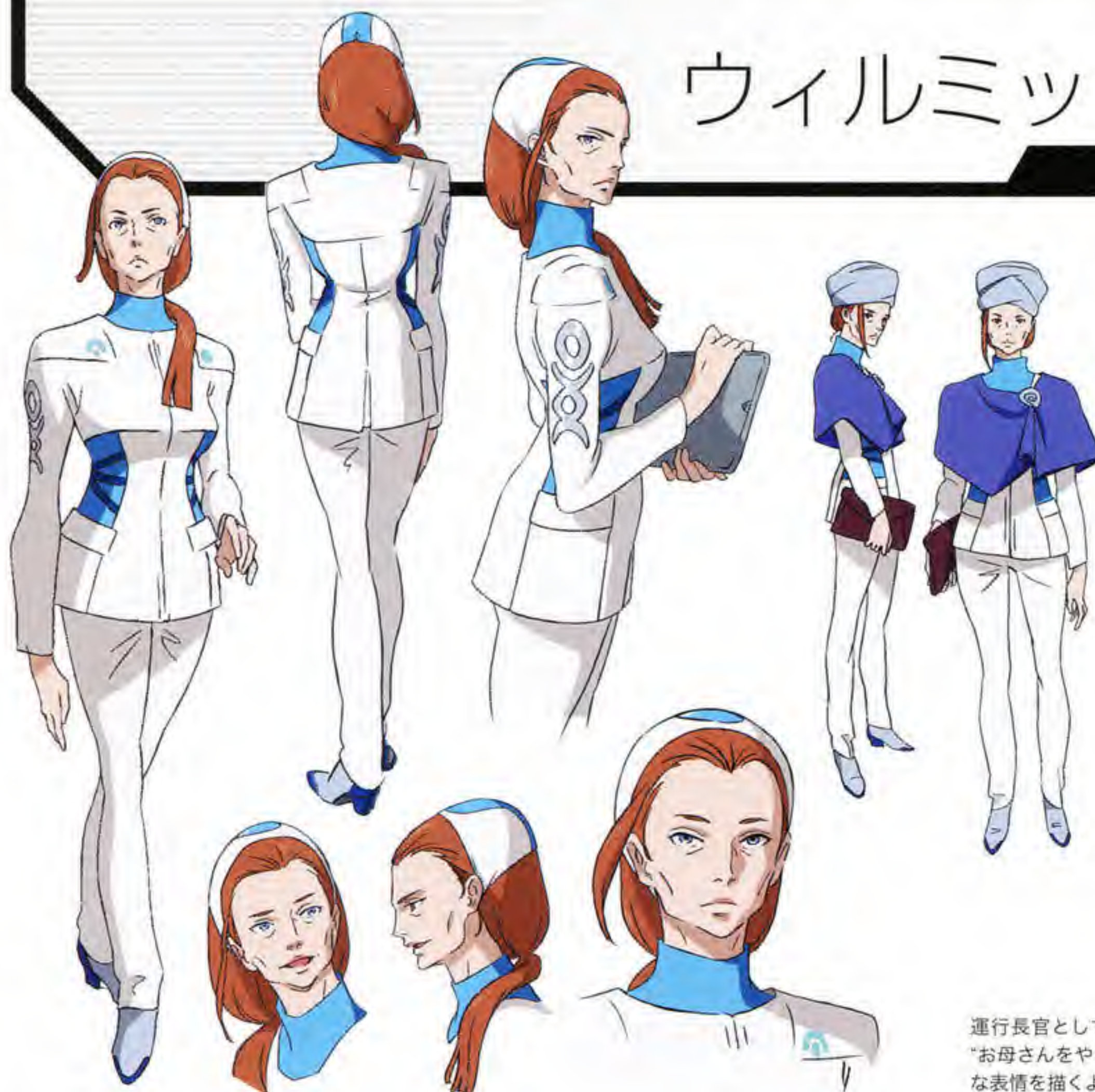
キャラクターデザイン 吉田健一

法皇とウィルミットの服装は色や刺繍の意匠を似た感じにしています。厳格な人というイメージで描いていたんですけど、作中では意外と軽いキャラクターになりましたね。

Wilmit Zenam

ウィルミット・ゼナム

声/田中敦子



キャピタル・タワーの運行長官。宇宙エレベーターの運行とスコード教の認可を受けたフォトン・エネルギーを各地に配布する作業を監督し、当人も熱心なスコード教信者。教えに背く好戦派の新組織、キャピタル・アーミィを警戒する。またベルリの養母でもあり、息子には深い愛情を抱く。年配の女性ながら、大気圏グライダーを奪取しベルリのもとへ向かうなど、周囲を驚かせる行動力を見せる。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

運行長官としてキツく見える部分がありながら、ベルリの“お母さんをやる”人として描きました。監督からもっと柔らかな表情を描くよう言われたので作画でフォローしています。

Birgiz Shiba

ビルギーズ・シバ

声/中 博史



キャピタル・テリトリィの首相。新組織、キャピタル・アーミィを全面的に支持し、同組織の新型モビルスーツ、ウーシアのお披露目の場で応援演説を行う。だが、実質はなかばクンバやジュガンたちの傀儡的な立場といえる。反対派の議員を抑えながら予算を取るためには、キャピタル・アーミィの連勝が大事だとクンバたちに訴えるも、彼らの手の上で踊らされていることが多いようだ。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

今のアニメーターの描き方って設定より痩せる傾向があるので、ちょっと弱い印象が出てしまったかもしれません。肩幅がある人間が弱く見えるというのが正しいと思うんですが。

Cumpa Rusita

クンパ・ルシータ

声／広瀬彰勇



キャピタル・ガード調査部の実権を握る大佐だが、スコード教の考えに反する軍事組織、キャピタル・アーミィを創設した黒幕でもある。第9話では地球人を罵るなどの言動を示したクンパだが、その正体はトワサンガの男＝ピアニ・カルータ。地球人の進化には弱肉強食の戦いこそが必要と唱える「ピアニ・カルータ事件」を20年前に起こし、レイハントン家の姉弟を亡命させることを口実に地球へと赴いた。過去の兵器などに関する記録が刻まれた「ヘルメスの薔薇の設計図」を広めた張本人でもある。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

最初は「すべてを知っている黒幕」みたいなイメージで描きました。普通ならベルリが倒すべき敵として描かれるんですが、そうはならないのが本作の最大の特徴ですね。

Dellensen Samatar

デレンセン・サマター

声／小山剛志

搭乗
機体

エルフ・ブル



カットシー



レクテン



キャピタル・ガード養成学校の教官で階級は大尉。ベルリら候補生にムチを奮う厳しさを見せる一方、周囲を思いやる人情を持っている。のちにキャピタル・アーミィへ招聘され、カットシーを駆ってメガファウナ戦に臨むが、その際に部下が7人も戦死したことで大いに心を痛めていた。なお、彼がモビルスーツに搭乗する際のノーマルスーツは左肩が赤く塗られた特別仕様のもの。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

シナリオではごつい印象でしたけど、二枚目にカチューシャをさせることでギャップを狙いました。カチューシャは昔読んだ少女漫画から取り入れたアイテムです。

Kerbes Yoh

ケルベス・ヨー

声/須田祐介

搭乗
機体

ザンスガット



レックスノー



キャピタル・ガード養成学校の教官。デレンセンの部下で階級は中尉。ペルリには兄のようにふるまう気さくな性格である。メガファウナに赴いたウィルミットからの応援要請を受け、同艦のペルリらと合流。キャピタル・アーミーに対しては少なからず思うところもあって、以降はメガファウナのモビルスーツ要員として活躍する。次第にライヤのことを異性として意識するようになった。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

皮肉を言うキャラだと思って三白眼にしたんですけど、監督からはもう少しいいヤツなんだよと。後からいいヤツになっていくというつもりで最初はキツめに描きました。

Jugan Meinstron

ジュガン・マインストロン

声/諏訪部順一



キャピタル・アーミーの司令官。スコード教の意向に背く「タブー破り」を是認する強硬派で、キャピタル・タワーの第一ナットに司令部を設けたのも彼の意向による。そのため、苦言を呈してくるウィルミットに対しては陰で口汚く罵ることも少なくない。硬派な性格で、ウーシアのお披露目式にチアリーダーがはしゃいでいる様子をわずらわしく思う一幕も見られた。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

物語を作ろうとした、冒険をしたかった人間というイメージです。だから、いざ戦争となったら先頭に立つ。エルライド大陸が今の南米の位置にあたるのでブラジル系にしました。

Becker Shadam

ベッカー・シャダム

声/姫野恵二

搭乗
機体

ウーシア



キャピタル・アーミー所属の軍人で、モビルスーツパイロット。階級は大尉。好戦的な性格で、物語初期から配属されたばかりのデレンセンと衝突するなど気の荒い言動が目立った。新型機のウーシアを任されて以降は、そのコックピットから飛び出してメガファウナの艦橋に飛び移るなど、さらに破天荒な行動を見せる。のちに戦局が混戦状態に陥るなか、最期までウーシアを愛機に戦い続けた。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

キャピタルの官僚のなかでも武闘派の人ですね。ケルベスとは正反対のイメージにしています。第10話での活躍とキャラ付けをしていただいたことにはすごく感謝しています。

Barara Peor

バララ・ペオール

声/中原麻衣

搭乗
機体

ユグドラシル



ビフロン



マックナイフ



キャピタル・アーミーに所属するマスク部隊のモビルスーツパイロット。階級は中尉。当初は支援機であるエフラグの操縦に従事していたが、マスクやクンパに戦闘技能を見出され、制式採用されたマックナイフを駆使して前線で活躍する。マスクとは男女の関係にある模様だが、マニィが現れたことでクールな表情の裏で激しい嫉妬を燃やす。最後はユグドラシルの爆発で退場するが、生存の可能性が示唆されている。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

とにかくいい女にしたかったんです。シナリオだけ読むとミックのような女性を想像するので、逆に少女のようなイメージを持たせました。髪形は当初より大人しくなりましたね。

Mick Jack

ミック・ジャック

声／鶏冠井美智子

搭乗
機体

トリニティ



アーマーザガン



ヘカデー



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

グラマラスでスレンダーないい女として描いてます。最初は等身を低めに描いてしまったのでクリムとのバランスが難しかったんですが、長身にすることで差を出せたかなと。

アメリカ軍の勝気な美人で、階級は中尉。当初はクリムの度量を図りかねていたが、行動を共にしていくうちに彼を有望な男と認め、次第に名前呼び合う男女の間柄へと発展。同時に、クリムが大隊長を務める部隊の第二小隊を任された。本来の任務は新型機のテストパイロットであり、一時はアーマーザガンを駆るが、ヘカデーを愛機として活躍。第17話ではヘカデーの出自をめぐってロックパイと口論する様子も見られた。

Gusion Surugan

グシオン・スルガン

声／木下浩之



アメリカ軍の最高責任者である軍の総監で、スコード教のタブーに拘泥することなく「ヘルメスの薔薇の設計図」を自国のために活用。元来はズッキーニ大統領との合議でキャピタル・タワーを足がかりにして敵国であるゴンドワンとの一大決戦を想定していたが、トワサンガ側の動向を知って対応に奔走する。ニューアーク市の育児園にいた身寄りのないアイダを引き取り、本当の娘同然に育ててきた優しき父でもある。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

“アメリカの軍人”というイメージが強いですが、でもそこから崩そうとノーネクタイにしているのがポイントです。同時にアイダの父としてフランクさが見えるようになりました。

Zucchini Nicchini

ズッキーニ・ニッキーニ

声/小島敏彦



大国アメリカを20年以上にわたって統べる国家元首。クリム・ニックの実父でもある。軍総監であるグシオンの反対意見も押さえつける辣腕を振るい、国益増大を図って宇宙やキャピタル・テリトリへの侵略行為も画策。モビルスーツの軍備増強に加えて宇宙艦隊までも組織した。精力的な政治家だが、物語最終盤にはクリムの思わぬ反抗に直面する。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

最初はもっと蛇のような風貌だったんですけど、監督から「蛇の親が蛇では普通。クリムが跳ねられない」と。だから、実際にいそうな実業家のようなキャラクターにしました。

Donyell Toss

ドニエル・トス

声/辻 親八



航宙艦メガファウナの艦長。本来はアメリカの軍人だが、密命で正体を秘匿した「海賊部隊」を束ねている。当初の任務はキャピタル・タワーが独占するフォトン・バッテリーの奪取だが、やがて月や金星におよぶ戦局を的確に認識。地球圏全体の平穏を求める独立部隊のまとめ役となる。人柄は良く、ベルリの処遇にも柔軟な対応を見せる器量の持ち主だが、アイーダやクリムたちのワガママぶりにはいつも手を焼いているようだ。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

もうちょっとドニエルらしいイメージを模索したかったんですが、結果的に重しの効いた艦長タイプになりました。だから監督は少し軽い感じの描写にしたのかもしれませんが。

Cahill Saint

カーヒル・セイント

声／森川智之

搭乗
機体

グリモア

〔ラフ画〕



海賊部隊に参加したアメリカの青年軍人で、階級は大尉。優秀なモビルスーツパイロットで、フォトン・バッテリー奪取の際に、カリブ海上空で鹵獲したG-セルフをメガファウナに搬入したのも彼だった。その後、当初の作戦の完遂と、人質になったアイダの救出を目的に出陣するが、ペルリが乗るG-セルフの攻撃で悲惨な戦死を遂げる。アイダとは生前、恋人関係にあり、彼女のことは「姫様」と呼んでいた。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

私服のデザイン稿での彼が本当の彼で、ちょっと外したい男にしようと。アイダが惹かれるのは見た目じゃないと思ったんです。出番は少ないけど重要なキャラクターです。

Executive Officer

副長

声／諏訪部順一



メガファウナ艦橋で、ドニエル艦長の補佐を務めるアメリカ軍人。階級は中尉で、本名は最後まで不詳のままだった。実戦時は堅実な采配の優秀な士官で、風貌は二枚目の大男。当人自身もナルシスティックな伊達男を気取っており、それゆえサングラスは戦闘中에서도決して外さないが、ピーナス・グロップ方面に向かうクレッセント・シップ艦内でのマラソン時や最終回には素顔を披露していた。声は軽くて高め。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

ラフな衣装のためか、そっちに寄った印象になりましたね。いろんな表情を見せたかったのももっとサングラスを外そうと思ってたんですが……無理でした(笑)。

Steer
ステア

声/ミシェル・ユミコ・ペイン



メガファウナの操舵士を務めるアメリアの軍人で、階級は上等兵。褐色の肌が魅力的な美人で、英語を主体に日本語を交えた口調で話す。優秀な操舵技術の反面、艦橋で半裸になったり、操縦桿に身を任せて眠ったり、ノーマルスーツのままお化粧をするなど大胆な一面も。だが、第25話では父グシオンを失ったアイーダにあえて心を鬼にして激励するドニエル艦長を認め、ふたりの辛さを思いやって涙するという、心優しい挙動も見せる。



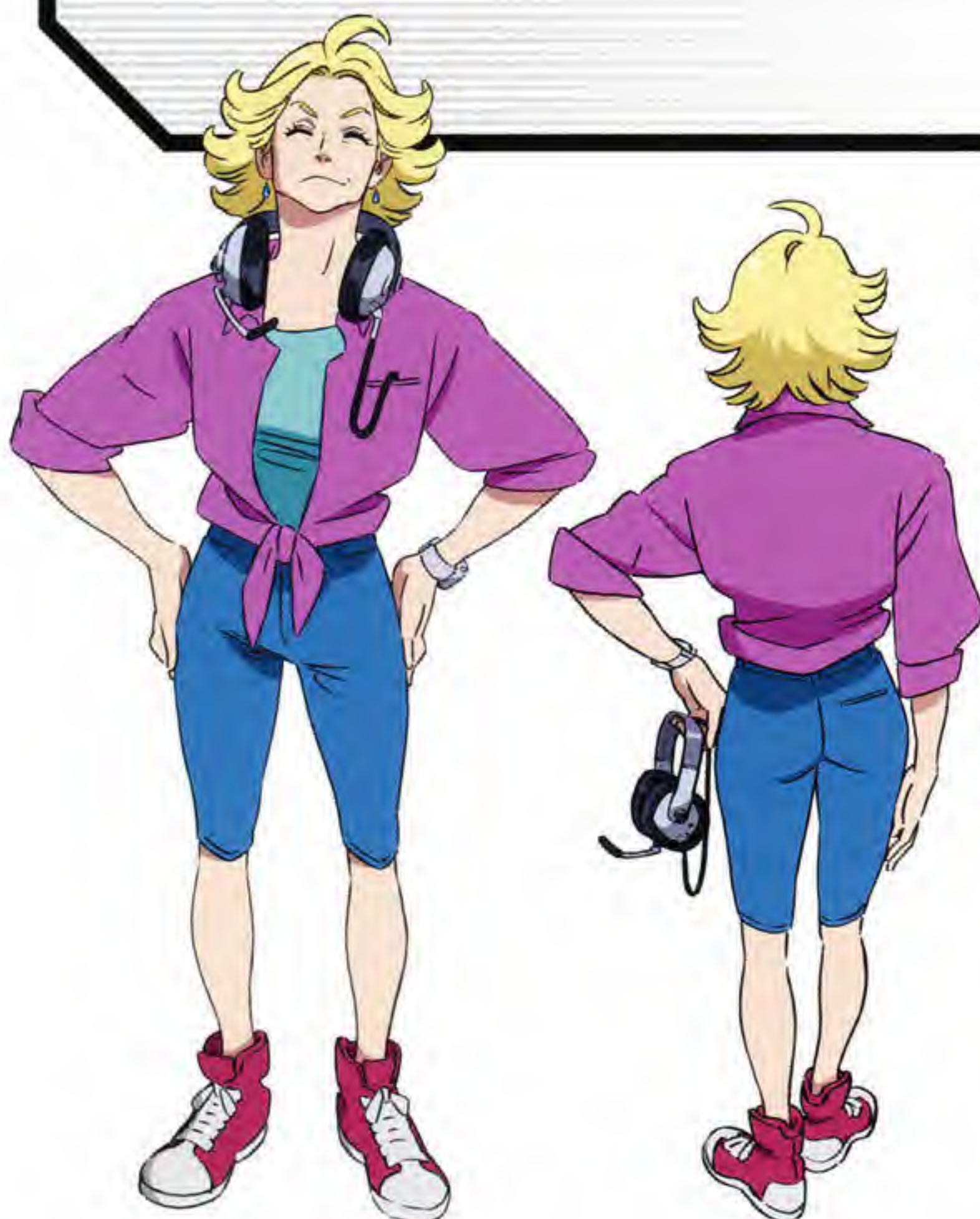
DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

アイーダが敵わないほどの本作屈指のいい女として描きました。裏設定は聞いてないんですけど、監督が容姿や声を気に入ったので前に出るようになったんでしょうね。

Gisela
ギゼラ

声/佐竹海莉



メガファウナのブリッジ・チーフを務めるアメリア軍人。階級は少尉。ドニエル艦長の意を汲み、ときには自分の判断でモビルスーツの発着や戦闘指揮などをするのが主な任務。戦場の状況を確認して艦内にいるクルーに注意を促したり、操舵の補助なども行う優れた女性士官。第21話以降、ミラジへの恋心が芽生えたようで、彼の動きを目で追ったり赤面したりすることがあった。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

ステアより年上で女傑的な印象で描いてます。ダイアナ妃や映画『フラッシュダンス』など80年代っぽいキーワードをまとめていきました。髪形や着こなしに表れていると思います。

Happa ハツパ

声／鈴木千尋



メガファウナのメカニック。大陸間戦争も経験したアメリカ軍人で、階級は中尉。モビルスーツを扱う技術は天才的で、未知の機体であるG-セルフの解析や活用にも才能を発揮。G-セルフ内部の隙間にはまったまま戦場を生き延びるしぶとさも見せる。時折、技術者風の極端な言動も見せるが、一方でG-セルフを通じてベルリとアイーダに傾けた彼らの実の両親の愛情を見透かし伝えるなど、温かい心の主でもある。



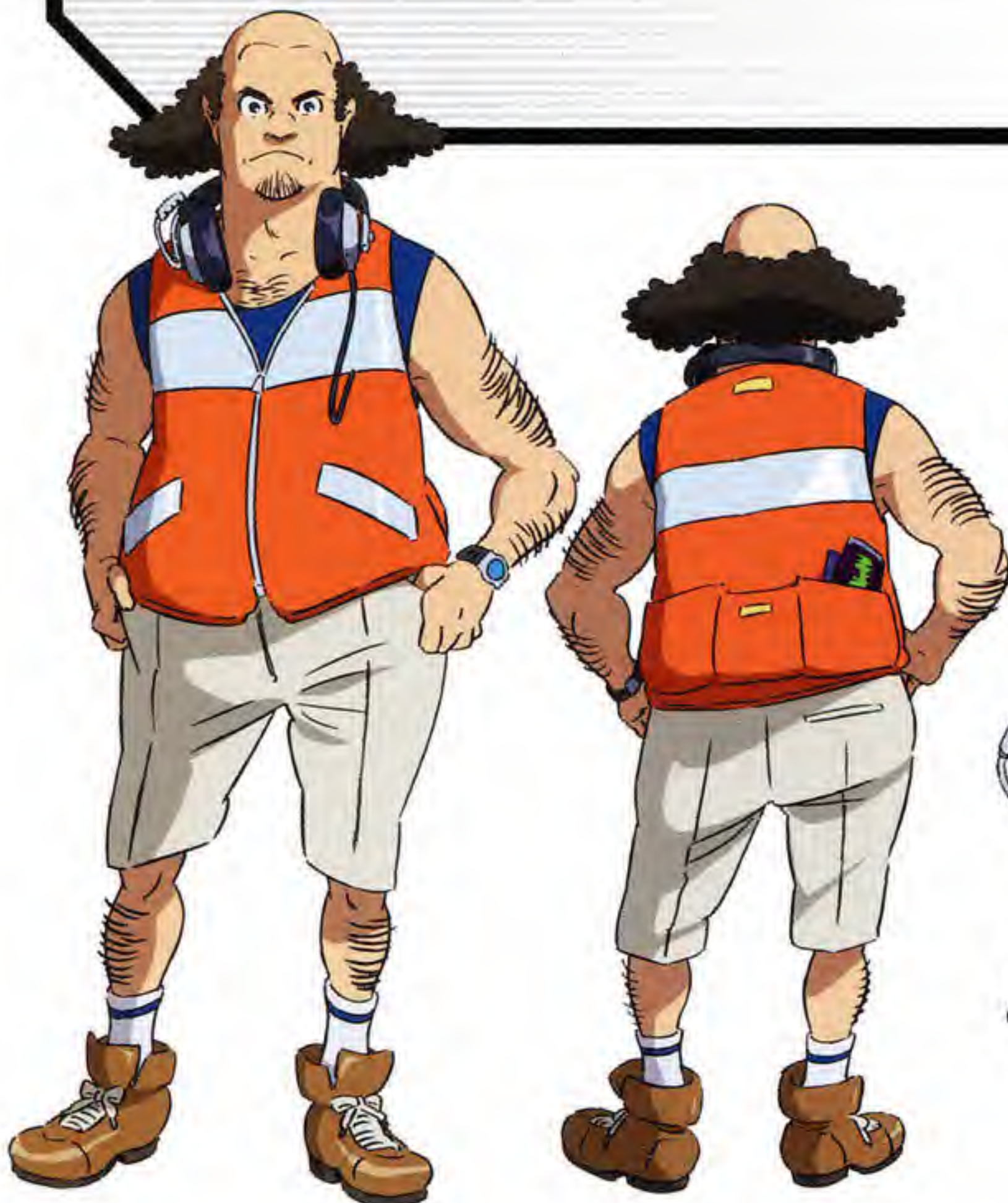
DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

ちょっと面白い人にしたいなと思ったので、「～アルヨ」って口調で喋りそうな大陸系のキャラクターの気分で描いています。いい男にはしないように意識しましたね。

Adam Smith アダム・スミス

声／かめか光明



メガファウナのデッキチーフで、ハツパやクレン・モアの上官。艦内ではドニエルと並ぶ年長組で、ケルペスは同世代のハツパは呼び捨てにする一方、彼には「さん」付けで名を呼んでいる。モビルスーツのメンテナンスほかの仕事の堅実にこなす職人で、平常時のデッキでの整備日程も彼が計画して部下に指示する。口調はやや荒いが、宇宙に不慣れな若者たちにもみずから動いてスムーズな行動の仕方を教えるなど、面倒見のよい一面をもっている。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

監督が描かれたラフの段階で髪がモウモウしてたので「もっとやっちゃおう」とコヤマ君と話したのを覚えています。それを監督も面白がってヘルメットが三角形になったんです。

Clen Moa

クレン・モア

声/山本 格



メガファウナのメカニックのひとりでハッパの助手を務める。モビルスーツデッキで作業するほか、物語当初は艦内のブリッジを走り回る姿も幾度か見られた。アサルトバックの試射が行われていないままメガファウナに搬入されたことで驚くあたり、前線での経験不足な面も見られたが、第9話ではクリムが残っていたモンテロー的存在を指摘。マスク戦に役立たせている。



Maki Sole

マキ・ソール

声/玉川砂記子



メガファウナのブリッジクルーで、さばさばした性格の女性である。ブリッジ正面から向かって左側の大型モニターの管制を行うほか、手が空いている際には宇宙服を運び入れる姿も見られた。主な専門は電気系で、右腰のバックには多種ツールを収納。コンピュータの扱いにも長けているらしく、リンゴの赤いモランをハッパが改装しているときには、内部の電子機器の切り替えを完了させた。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

(このページの)5人は監督のラフをもとに一気に描きました。アメリカは人種がバラエティに富んだ国なんじゃないかと思って。メガファウナのクルーにもその雰囲気を入れてます。マキはアメリカの健康的なお姉さんにしました。アネッテは、監督としてはちょっとおばちゃんを感じにしたいと言っていたので、年齢不詳のアジア人風の顔にしたんです。

Jama Delia / Ressel Blanc

ジャマ・デリア/レッセル・ブラン

声/藤高智大、村田太志



メガファウナのクルー。口数の少ないジャマはデッキでの作業が多いが、第10話ではライヤのためにノーマルスーツを差し出すなどの気配りも見せた。口髭が特徴のレッセルはアメリカ軍人らしく、第8話でウィルミットの乗るグライダーを警戒して即座にライフルを構える勇ましい姿を披露。彼は主にブリッジでの任務につくことが多く、のちにはノレドにモニターの使い方を手ほどきしている。

Annette Sora

アネッテ・ソラ

声/佐藤美由希



メガファウナの女性クルー。左手首のピンククッションなどからうかがえるように、ノーマルスーツを始めた艦内用着衣の修繕を担当。普段は格納庫脇にあるパイロットの待機室で黙々と繕いものをする事が多い。フランクな性格で、相手がアイーダやベルリら高官の子供であってもごく自然な態度で対応。さすがにベルリが「皇子」と呼ばれたときにはわずかに驚くも、以降はそれまでと変わらず接する。



Medi Susun

メディー・ススン

声／諏訪部順一



メガファウナのクルーで、アメリア軍の軍医。キランと共に艦内の医務に従事する。また、ときには精神カウンセリングまで行い、第17話では現状の戦いのなかで自分の居場所を見失いかけたノレドの心の葛藤を受け止める役も務めた。温厚で実直そうな人物だが、部署の異なるレッセルに対しては、クレセント・シップ艦内での集団マラソンの際に、なぜか張り合っていた。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

メディーとキランも監督が描かれたラフがもとになってデザインしました。メディーはインド的なアリア人っぽい雰囲気を入れてますね。こうやってデザインをばらつかせることで、メガファウナを独立愚連隊のような雰囲気にしていったんです。

Kiran Kim

キラン・キム

声／尾畑美依奈



メガファウナの医務室で、メディーと共に医務に従事する看護師。記憶を失ったラライヤの看護や検診も、メディーと一緒に担当していた。第9話では食糧調達のため、ベリたちと共にエルライド大陸に上陸。アイーダの操縦するシャंकのゾリックに同乗した。その際には久々に私服姿になれたと喜んでいて、ノレドに対しては彼女の性格を見越してか、歴史政治学を学ぶようにとのアドバイスなどもしている。



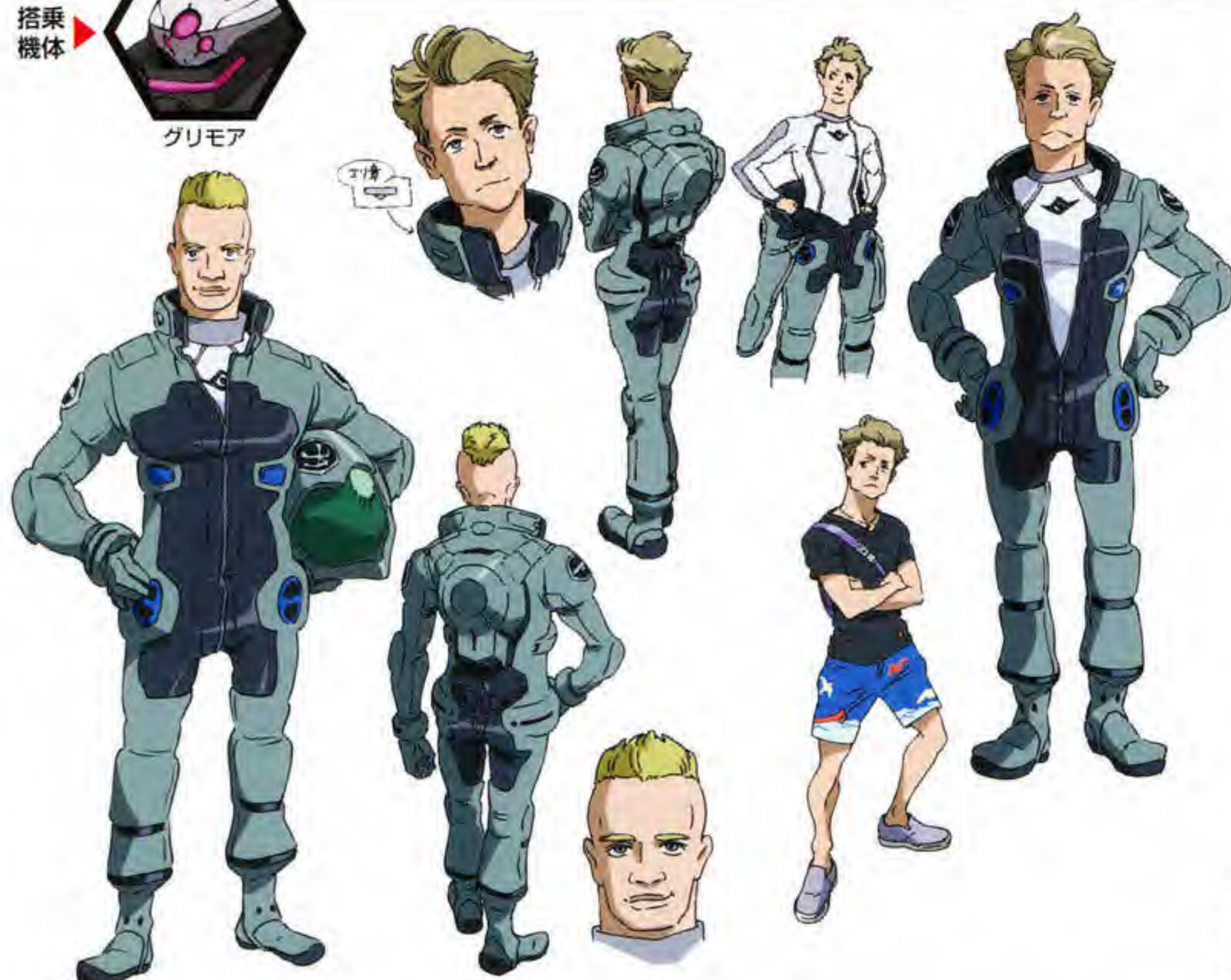
Luan / Oliver

ルアン／オリバー

声／長谷川芳明、増元拓也

搭乗
機体

グリモア



メガファウナでモビルスーツの操縦を担当するアメリカ軍人たち。上官だったカーヒルの死後は、アイーダやベルリたちを支え、新たな仲間のケルベスやリンゴたちとも面密な連携で共闘する。ふたり共アイーダとは普段から仲がよく、特にルアン（右上）はひそかに彼女に気があるようだった。オリバーもまたクレセント・シップ内で、アイーダを相手にスカッシュの試合を楽しむひと幕が見られた。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

ルアンは姫様と結構しゃべるナイスガイ、オリバーはしゃべらない、という凸凹コンビとして描いてみました。アメリカの人間の特徴として人種もばらしています。

Ringo Lon Giamanotta

リンゴ・ロン・ジャマノッタ

声／浅沼晋太郎

搭乗
機体

モラン



ドレット艦隊のモビルスーツパイロットである美少年戦士。G-セルフとの戦闘に屈してメガファウナの捕虜となるが、艦内で自軍の先遣隊だったラライヤと対面し、その不遇な扱いに同情する。そこから生じた自軍への疑念もあってドレット艦隊を裏切り、メガファウナの新たな仲間となった。戦士としての技量は優秀で、性格は陽気。ラライヤの守護神だとも自称しており、ケルベスとは恋敵になった。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

僕が憧れている竹宮恵子さんを意識したキャラクターです。この要素は最初、ベッカードに入れようとしたんですけどああいふキャラクターになってしまったので(笑)。

Noutu Dorette

ノウトゥ・ドレット

声/水野龍司



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

これもお気に入りです。目と頭のぬらりひよん的な伸び具合が(笑)。作画で理知的なイメージが強くなったんですけど、『プリンプリン物語』のルチ將軍の気分が入ってます。

トワサンガのドレット艦隊を統べる老獪な総司令官にして、名門家系のドレット家の現当主。同家は十数年前、フォトン・バッテリーをめぐる対立関係にあったレイハントン家を滅亡させている。地球への帰還政策「レコンギスタ作戦」を進め、その手始めにザンクト・ポルトを訪れて地球側との交渉に臨むが、自軍の前線兵士がいまだ戦い慣れしていないことに少なからぬ不満を抱いている。

Turbo Brockin

ターボ・ブロッキン

声/滝 知史

搭乗
機体

モラン



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

ドレット艦隊の面々はクラシックな感じの制服で、宇宙なのに古臭いやつらだという印象にしよう。チャールズ・ブロンソンが出演した西部劇のようなイメージになってます。

ドレット艦隊の指揮官で、階級は大佐。ドレット將軍の忠実な部下であり、レイハントン家寄りのヘルメス財団のことを快く思っていない。ザンクト・ポルトにおける地球側との交渉の場では、自分たちの優位性を示すがごとく、宇宙世紀の技術を今の地球人が扱うには未熟と指摘する傲慢さを見せた。かつてはモビルスーツのパイロットを務めていたと思しく、第24話ではモラン隊長機を駆って前線に赴いている。

Mashner Hume

マッシュナー・ヒューム

声/たかはし智秋



ドレット艦隊の女指揮官で階級は中佐。冷徹かつ好戦的な性格で、サラマンドラやガランデンを自軍の兵力に加えようと企んだほか、フルムーン・シップの制圧をも計画していた。なお、ビキニ姿の画像が出回っており、アメリカ軍のサラマンドラ艦長のお気に入りとなっていたようだ。恋人として愛し合ってきたロックパイの戦死後は、精神に異常をきたしていく。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

年上のいい女をと気張って描きました。褐色のアンダルシアな感じですね。監督も「一夜を共にしたいね」と気に入ってくれたんです。これは最高の褒め言葉でした。

Rockpie Getty

ロックパイ・ゲティ

声/平野潤也

搭乗
機体

ガイトラッシュ



モラン



ドレット艦隊マッシュナー麾下の若き兵士。モビルスーツパイロットとして優秀な資質を持っているだけでなく、「ロック」の愛称で呼ぶマッシュナーからの寵愛もあって専用仕様のモランや新型機のガイトラッシュを託されるなど、乗機の待遇も格別。意外にマジメな性分で、フォトン・バッテリーとそれを運ぶクレセント・シップなどを傷つけてはならないと、ベルリたちを相手に訴えかける。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

リングと被るのは面白くないので当初は丸い顔でした。そこからきしめんを貼り付けたような髪型にして、コヤマ君の男っぽさを入れようという提案で精悍さを出しています。

Jean Byeon Hazm

ジャン・ビヨン・ハザム

声/山本 裕



月の裏に点在するコロニー国家、トワサンガの現首相。とはいえハザム政権の実権はなかばドレット艦隊が掌握しており、首相自身は戦局を伺いながら、大統領の息子クリムが参加するアメリア軍、そして講和を申し出たキャピタル・アーミー、その双方を相手に今後の政策を考える。首相本人もシラノ-5に赴き、クンパとの接見にも応じた。なおハザム政権は、ジット団とのつながりも語られている。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

すごく上手く描けたと思うキャラなんです。でも、クラーゲンやズルチンと一緒に作中であまり出番がなかった。ジオン軍のコンスコン並みの存在感が出なかったです(笑)。

Gavan Magdala

ガヴァン・マグダラ

声/稲田 徹

搭乗
機体

ザックス



トワサンガ本国の正規守備隊ガヴァン隊の隊長。使用するモビルスーツの名にちなむ精鋭集団「ザックス兵团」の指揮官でもある。上層部の命令は忠実に遵守する一方、その気性は荒い。地球人を敵視しており、さらに共闘関係にあるドレット艦隊のことも快くは思っていない。なお対戦したG-セルフに宇宙世紀時代の伝説のモビルスーツの面影を見出し「ガンダム!」と呼んだ人物でもある。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

「立てよ、オラ!」って言いそうな雰囲気的设计を描いて、設定用におとなしい立ちポーズを描きました。ドスの利いたキャラクターで結構良かったですね。



▶初登場の第15話では、本国に侵入してきたクリムのジャハナムなどを愛機ザックスで奇襲して制圧。優秀なモビルスーツ乗りの技量を見せつけた。

Flaminia Kalle

フラミア・カッレ

声／玉川砂記子



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

デザインワークスの西村キヌさんが描かれたデザインをまとめたものです。衣装が構造的に難しかったので、作画で早く描けるようにシンプルにしています。

Yaan Zishar

ヤーン・ジシャル

声／浅沼晋太郎



フラミアを敬愛して、共にクレセント・シップに乗り込んだ技術者の青年。船内ではフラミアの医療活動の助手を務めていた。だが正体はやはりジット団側の人間であり、フラミアの反乱に追隨してメガファウナー同の制圧にも協力した。モビルスーツ操縦の心得もあるらしく、G-セルフを奪おうとするものの起動できずに断念。のちにフラミアやジット団と共に地球侵攻作戦に加わる。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

こちらもキヌさんの描かれたデザインをほとんどそのまま使わせてもらってます。目が点になっている部分はアップでどうなるか心配でしたが、意外と大丈夫でしたね。

Lorucca Biskes

ロルッカ・ビスケス

声/谷 昌樹



トワサンガのレジスタンスを束ねるリーダー格。今はなきレイハントン家の忠実な家臣で、周囲に対し人当たりのいい言動をとる。幼少時を最後に別れたはずのアイーダとベルリをすぐに「姫様」「皇子」と認識したあたり、姉弟に両親の面影を見出したのだろう。家の再興を願って仲間のミラジと共に試作モビルスーツのYG-111 (G-セルフ) にレイハントン・コードを仕込み、レイハントン家の血筋に反応する仕掛けを施していた。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

自分でも面白いデザインだと思っています。土着している人物という雰囲気、貴族に仕える馬番のようなイメージですね。漫画的な造形ですが、少し肉感的に描いています。

Miraji Barbaros

ミラジ・バルバロス

声/梅津秀行



ロルッカと同様に旧レイハントン家に仕えていた壮年の男性。トワサンガのレジスタンスメンバーだが、本人的には「レジスタンスまがい」とやや控えめな表現にとどめていた。おだやかな物腰が特徴のナイスミドルで、メカの扱いが専門。宇宙建設用のモビルスーツとして長らく使われてきたネオドゥにも精通しており、それらのノウハウもG-セルフの組み立てに活かされたと思われる。ロルッカ共々ベルリやアイーダのいるメガファウナを支援した。

DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

ロルッカの対になるように執事的な雰囲気でもとめていきました。僕はロルッカと彼にはじめてほうれい線を使いました。お年寄りの描き方として挑戦してみたいです。

Kia Mbeki

キア・ムベッキ

声/中井和哉

搭乗
機体

コンキユデベヌス



ジャイオーン



ジット・ラボラトリの技術保全局長にしてジット団の隊長。トワサンガのハザム政権からの依頼を受け、メガファウナの排除に奔走する。同時に地球へと向かうレコンギスタの本懐をはたすべく、クレセント・シップの占拠を画策する。野卑な言動が目立つものの、シー・デスクから海水が漏れ出した際にはみずから犠牲にコロニーの人々を救うという行動を見せる。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

ビーナス・グループのキャラの一部はキヌさんをお願いしています。僕とはかけ離れたものを作ってきてくれると思ったので。結果的にとても面白いものを描いていただきました。

Kun Soon

クン・スーン

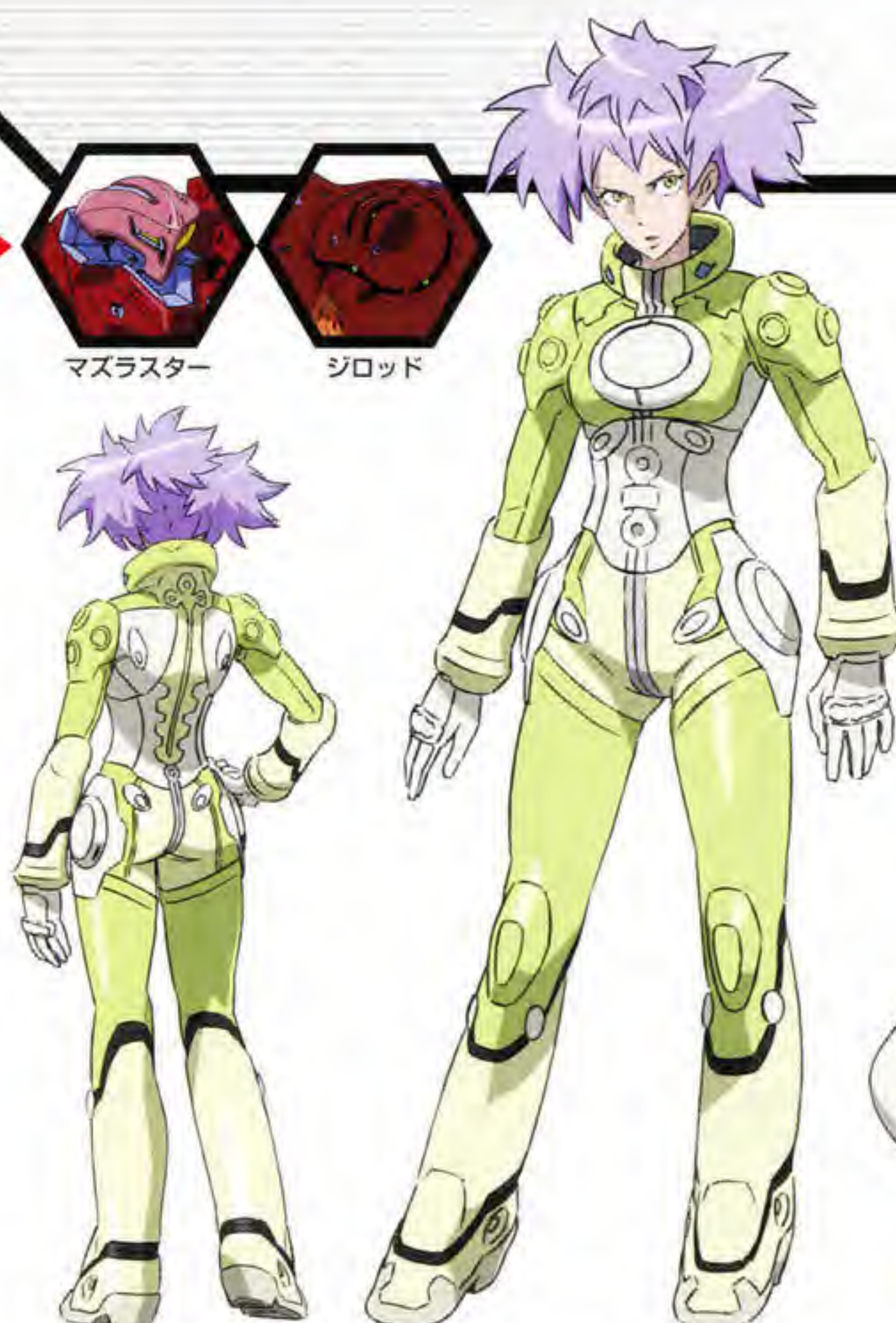
声/小清水亜美

搭乗
機体

マズラスター



ジロッド



ジット団の女性パイロット。威勢のいい性分でモビルアーマーのジロッドをはじめとする兵器も手足のごとく扱いこなす。その一方で信愛の情を寄せるキア隊長を意識してか、リップクリームで身だしなみを整えるなど、女性らしさも忘れていない。キアの戦死後は彼女が前線を束ねたこともあり、相棒のチッカラと共に無事地球へ到着。胸に下げたキアの写真入りペンダントを掲げ、地上に降りたという本懐の成就に昂ぶりを隠せなかった。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

このページの表情の左ふたつはキヌさん、右の笑っている顔は僕が描いたものなんですけど、表情をつけるのが楽しくて徐々に『キングゲイナー』の頃の気分を思い出しました。

Chickara Dual

チツカラ・デュアル

声/杉浦慶子

搭乗
機体

ジャスティマ



ビーナス・グループのジット団に所属するモビルスーツパイロットで、クンの相棒。威勢のいい鉄火肌で筋骨隆々とした大女。待機時のコックピットでは違反とされる筋力トレーニングをよく行なっている。ジット団の夢ともいえるレコンギスタの末に、地球の重力を初めて体感した際には戸惑いを隠せない様子だった。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

このキャラはストーリーの内容を理解していた僕のほうで描きました。キヌさんには個性的なキャラをたくさん描いていただいたので、時間さえあればもっとお願いしたかったです。

Rosenthal Kobashi

ローゼンタール・コバシ

声/諏訪部順一

搭乗
機体

ズゴギー



ジット団の一員。強面かつ大柄な体格が特徴だが、女言葉で会話するミスマッチな一面も併せ持つ。ジット団がキャピタル・アーミーと結託した直後には小柄なバラと意気投合するひと幕も見られた。決戦時においては前線へ赴かずスペース・ガランデン内に待機し、襲来したアメリカ艦隊を相手に防戦。地球人の好戦的な姿にたじろぎつつも最後まで生き延び、戦いの後はクレセント・シップに乗船してミラジと今後について相談している様子だった。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

線が多くて大変なんですけど、描いていて面白いキャラでした。ほかのキャラを差し置いて「さあ描くぞ」という気持ちで気合入れてやりましたね。朝方5時くらいから(笑)。

Elle Kind

エル・カインド

声／仲野 裕



ヘルメス財団の大型輸送船、クレセント・シップの艦長。ブロードの女性副長と共に船を運航している。ビーナス・グループの人間だがジット団とは無関係で、船が制圧された際には人質になった。本人は善良な人物で、ペルリいわく「ただの人のいいおじさん」。メガファウナの一同とラ・グー総裁との会食にも同席し、そのラ・グーがムタチオンである事実も知っているようであった。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

これももともとはキヌさんに描いていたデザインなんですけど、僕とコヤマ君で調整してこのような設定画にしています。

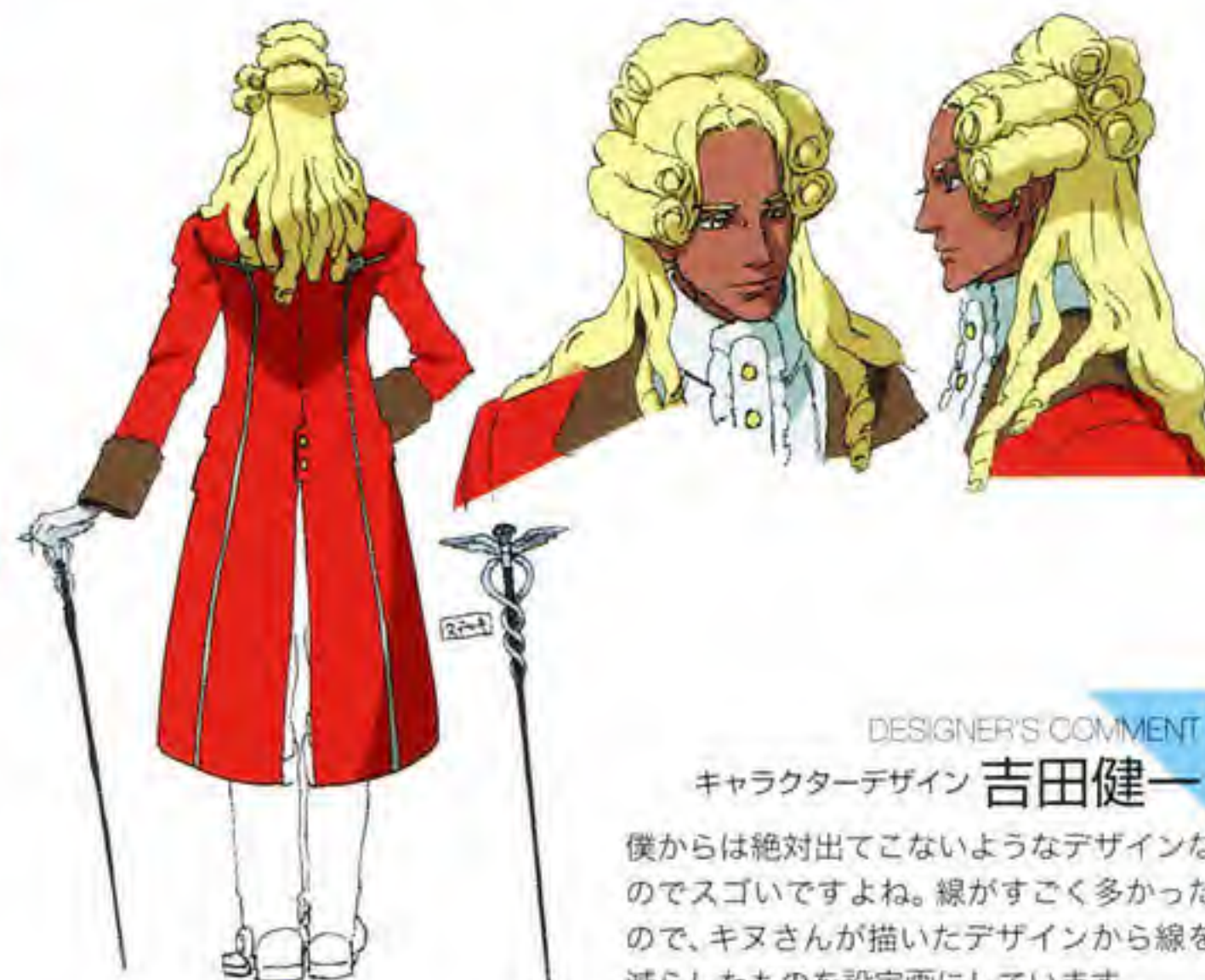
La Gu

ラ・グー

声／子安武人



ビーナス・グループの首都、ロザリオ・テンを統治する総裁。容貌は若い美青年風だが、その四肢は特殊補強用のボディースーツで覆われ、宇宙で変異を生じたムタチオンの姿を持つ。実年齢も200歳近い。太陽系全域の戦況を遠観した視線で見やっており、彼なりの考えからアイーダに本当の姿をさらす一方、メガファウナの一同にジット・ラボラトリの技術やモビルスーツを提供するなど便宜を図った。



DESIGNER'S COMMENT

キャラクターデザイン 吉田健一

僕からは絶対出てこないようなデザインなのですごいですよね。線がすごく多かったんで、キヌさんが描いたデザインから線を減らしたものを設定画にしています。

ベルリ・ゼナム役

石井マーク

Mark Ishii

Cast Interview

01

Profile いいいマーク / 11月21日生まれ。千葉県出身。『思い出のマーニー』で声優デビュー。『ガンダム Gのレコンギスタ』のベルリ・ゼナム役で初主演をはたし、これからの活躍が期待される。スペースクラフト・エンタテインメント所属。



最終回がきても
終わってほしくなかった

ベルリを演じてみて、難しかったことなどはありますか？

石井 『G・レコ』の特徴かもしれませんが、すごく会話のすれ違いが多かったことですね。それぞれのキャラクターがひとりごとを言っているんですが、演出上それがなぜか噛み合っているシーンが多くて、そうなったときに、現場で相手の声を聞いてしまうと、一緒にいないはずの相手のセリフに対して自分もセリフを返してしまうので、うまくお芝居をすることができなかったんです。そこがすごく難しかったですね。

コックピットのなかでも、相手に伝わっているセリフなのか、ひとり言なのかというところの違いもありますからね。

石井 どこまでミノフスキー粒子があるんだろ？とか。ほかのキャストさんともこれって、しゃべってるよね？、「いや、これは違うんじゃないの？」と迷うことがいっぱいありました。

接触回線で話していることが明確に絵から読み取れないんですけど、通常の戦闘で話しているシーンでは考えてしまいますね。

石井 仮に戦闘シーンで、つねにミノフスキー粒子があって通信できない状態であっても、コックピットのなかで叫んでいることに対して相手も返しているシーンが多いじゃないですか。でも、そうなったとしても実際は会話をしていないわけだから、本当に出た感情をそのまま言っているだけだという。誰かに伝えるためじゃなくて、つい出ちゃったみたいな気持ちで演じないといけない。僕はこれまで相手と会話をする前提のお芝居を学んできたので、体からセリフが出るってどういうことなんだろうということを考えました。

収録が終わったときのことを振り返るといかがですか？

石井 終わってほしくなかったですね。できることならその後も、ベルリくんがどうやって世界を回っていくのかを演じたかったですし、もう少しみなさんと『G・レコ』をやっていたかったなという思いがすごくありました。個人的には、第1話の印象がとても強いので、それを考えると今はすごく懐かしい感じがします。

第1話の収録をしたときに、こんなにも自分にとって大切な作品になる予感がありましたか？収録前から既に具体的な期待感があったのでしょうか？

石井 富野（由悠季）監督がすごく厳しい方だということを知っていたのですが、第1話の収録で案の定怒られてしまったんです。「あ、このアフレコがこれから毎週続くのか」と思ったときにちょっと不安になったんですけど、収録が進んでいくと、監督の厳しさは変わりますが、僕たちにわかりやすいように説明してくださったり、お茶目な部分を見せてくださって、すごく楽しい現場になっていきました。キャストである僕らも、早く次の話がやりたいと思うようになって、そんな話をみなさんとしたことを覚えています。最終回までの放送を終え、今あらためて『G・レコ』を振り返ると、本当にすごい作品に携わらせていただいたのだと思えます。

富野監督の作品ということで、自分のキャラクターがこの先どうなるかわからないですし、何かが起こるかもしれないという不安はありましたか？

石井 そうですね。前半はみなさん一緒だったんですけど、後半になってくると、どんどん人がいなくなってしまう。なかにはベルリくんが撃ち殺してしまうこともあったのですが、僕個人としては「うそー、彼もいなくなっちゃうの!」と思うことがいっぱいありました。どのキャラクターも、みんな大好きだったので。

そういう意味では、カーヒル大尉の展開は意外だったのではないのでしょうか？

石井 もう、びっくりしましたよ！カーヒルさんの声を当てていたのが森川智之さんだったので、「あ、これはきつと今後重要人物になっていくんだな」と思っていたら、「え、うそ!」って。まさかの展開だったもので、とてもびっくりしました。カーヒルさんは海賊部隊の人で、ベルリが海賊側につくのはわかっていたので、アイーダと一緒に海賊部隊で過ごして、カーヒルさんからいろいろ教えてもらえるんだろなと思っていました。そしたら、すぐにベルリが撃ってしまったので「ええーっ!」って。「はあ、こういう展開になるか」と、少しショックを受けましたね。

海賊部隊に行ったベルリが合流したのはクリムでしたね。

石井 クリムさんにも、すごくベルリくんがお世話になって。僕から見てもクリムさんに対して、ベルリくんが食らいついていく感じがすごく伝わってくるんです。この食らいつき方を、どうやってたら面白く見せることができるんだろうというのをクリム役の逢坂良太さんとも話したりして。逢坂さんとは、逆にベルリのことをどう思っているのか伺うなど、いろいろ話をさせていたかったです。

ベルリが海賊部隊に行くきっかけとしては、アイーダの存在がいちばん大きいと思うのですが、セリフとしては好きとは言わずに一緒に行動したよね。こういったベルリの行動は演じる側としてどのように捉えていましたか？

石井 たしかに、ベルリくんはアイーダさんに今まで好きだということをセリフで言っていないんですよ。もちろん、ついていった一番の理由はアイーダさんへの気持ちであり、カーヒルさんを撃ってしまったことへの申し訳ない気持ちだと思ってるんですが、ベルリくん自身がとても好奇心旺盛だし、それこそ本当にいろんな世界を見てみたいと思っている人だと感じました。今までは運行長官の息子として、キャピタル・ガードとして将来を進んでいこうと考えていたと思うんですけど、アイーダさんと出会うことによって、別の道を歩むことができたわけじゃないですか。彼は予定外の道を楽しんでいる部分があると思うんです。そういった気持ちを持ちながら、戦いに巻き込まれ、いろんな世界を見ていくことで、ベルリくんはどんどん成長していったんだと思いますね。

アイーダへの恋愛感情を表に出さないベルリですが、ノレドに対しては本当に友達の関係という接し方でしたね。

石井 気持ちいいくらい友達でしたね！どれだけノレド役の寿美菜子さんから「いいよ、別に（ノレドを好きになっても）」と言われたことが。いや、違うんだよ。ノレドが大事なんだよって言ったら「そういうのはいい」と言われて（笑）。

そういう恋愛面でも、ベルリはどこか幼いというか、少年っぽさがありますよね。アイーダが好きだと言葉にしたのは、第10話「テリトリイ脱出」の高トルクバックを起動させたところからいえますね。

石井 そうですね。「恋を知ったんだ。誰が死ぬもんか」というのは。

いちばんソクとしたのは
第10話のあのシーン

作中で特に印象的だったシーンを教えてください。

石井 一番ソクとしたのは第10話のG・セルフの脱走シーンですね。ベルリくんが高トルクバックを起動させたかのようなあのシーンは何度見

富野監督からたくさんのお話を教わりました

でも「かつこいいな」って。僕が演じているけど、なんかかつこいいなって(笑)。演出を担当されている荒木哲郎さんも、あらためてすごい方だなというのを感じましたし、スタッフやキャストのみなさんの力があつたからこそすごく印象深いシーンになったのではないかと思います。

アイダに対する感情に気づいたペルリがめざましい活躍をする展開でしたね。

石井 それまでのペルリくんのお茶目さがあるなかで、戦闘が始まるとキリリと変わって、あたふたしながらもアイダさんのことを心配して。そして、感情が爆発したら高トルクバックを起動して一気に助けに行くという。ちょっと王子様ですよ。

あのシーンを見ると、本当にG・セルフと意思疎通するように見えますよね。

石井 見てくださってるみなさんもおっしゃってましたね。ペルリの気持ちに添って勝手に銃が動いたとか。だから、そういった正確なものがないからこそ、いろいろな考えが出てくるのも『G・レコ』の楽しさだなと思います。

『ガンダム』という非常に有名なタイトルですが、その主役たるメカのG・セルフの印象はいかがでしたか？

石井 ガンダムだけど、ガンダムじゃないみたい。ガンダムって「かつこいい」とか「強そう」というイメージのほうがこれまで強かったんですけど、はじめて見たG・セルフがバックバックを背負ってない状態だったんです。なので「あれ？ガンダムってこんなにスタイルよかったっけ？」って思いました。デザイン的に、V字アンテナというか、前に出ているアンテナというのは新しいし、目つきも違うなと思って。うれしいな、今までと違うガンダムに僕が乗れるんだって。このガンダムにペルリくんしか乗れないんだって思ったときに、すごい！とG・セルフに対しての愛着がわきましたね。

では、第1話でライヤが乗っていたことは衝撃的だったのではないのでしょうか。

石井 「おお！？」 あ、何人かは乗れるんだ」と。何人かは乗れるけど、全員乗れるわけじゃないん

だよな？ うん、だったらそれでも十分十分という……(笑)。

この本ではキャストの方でもうひとり、マスコ役の佐藤拓也さんからもお話を伺うのですが、佐藤さんに聞きたいことはありますか？

石井 最終回、ペルリとマスコは戦うけど、もうマスコとしては完全に撃つ気満々だったのじゃないか？と聞いてみたいですね。ルインとしての感情はなかったのかなと。時間経過も影響があったのかもしれないですけど、最後にペルリたちの乗るクレセント・シップをちゃんと見送っている印象を受けたので。それを考えると、わからないですよ。もしかしたらずっと撃つ気満々で結果的にあのようになったのかもしれないし。佐藤さんはどう思われていたのかは非常に気になりますね。

監督ともう一度一緒に『G・レコ』を作りたい

ガンダムシリーズは、これまでものくらいご覧になれましたか？

石井 初めて見た作品は『機動武闘伝Gガンダム』で、あとは高校生のときに見た『機動戦士Zガンダム』の劇場版。テレビでオンエアされていた『機動戦士ガンダムSEED』や『機動戦士ガンダムSEED Destiny』だったり、『機動戦士ガンダムUC』ですね。しっかりと見始めたのは最近です。

最初に見たガンダムが『Gガンダム』とはなかなか強烈ですね。

石井 強烈でしたね！ しかも、最終回から見ましたから(笑)。子供の頃からロボットものが好きで、はじめてビデオレンタルショップに行ったときにたまたま見ていた棚がガンダムゾーンだったんですよ。身長が届かなくて上の棚は取れないから、下の棚をずっと見ていて適当にバックステージを手にとったんです。それが、偶然『Gガンダム』の最終回だったという。そこから話を下げて見ていききましたからね。「この前の話はどんなっているんだろ？」と、進むんじゃなくて戻

って見ていました(笑)。

『G・レコ』のキャストのみなさんで『Gガンダム』も貸し借りされていたそうですね。

石井 そうですね。『Gガンダム』も見ました。『G・レコ』と共通するワードが出てくるたびに「おおー！」とうれしく感じましたね。作品のテイストというか、雰囲気もなんとなく『G・レコ』に似ていると僕は思いました。

富野監督とは作品内で共演もされていましたか？

石井 びっくりしました。監督のパートはキャストの収録とは別に録ったんですけど、そのときに見たキャラクターのおじさんの顔は監督じゃなかったんです。でも、それが完成したときに見たら「これ、監督と監督の奥さんだ！」って(笑)。完成までに吉田健一さんがキャラクターの顔を描き替えていたらしいんです。最後まで本当に楽しい現場でした。

最終話の台本のキャスト欄に監督が名前は

書いてあったのでしょうか？

石井 書いてあった気がします。でも確か「井荻翼」という名前前で表記されていました。だから「あれなんかこれどこかで見たことある……もしかして！」と思っていたら、案の定監督だったのでびっくりしました(笑)。

アフレコの際に監督とはなにかお話をしましたか？

石井 監督はご自身のセリフを2テイク録られていたんですけど、ほかのキャストさんと「僕たち1テイク目のほうがよかったと思います」って言ったら「うるせえっ」と言われてしまいました(笑)。「ちゃんとしているいるあつたからこうなつたんだよ」とおっしゃって「そうですね」という会話をしましたね。

最初は怖かった人と、最後にそういう空気で終われたことはとても良い思い出になったのではないのでしょうか？

石井 本当にうれしいです。監督には孫のように接していただいて、たくさんのお話を教えていただきました。僕も本当に監督のことが大好きなので、できることならもう一度機会をいただいで一緒に『G・レコ』を作って、これまで約半年間演じてきたペルリくんとはまた違ったペルリくんをみなさんに見せていけたらなという思いがありますね。

最後に、石井さんから富野監督へメッセージをお願いします。

石井 ぜひもう一度『G・レコ』を作ってください！ 続編やオリジナルなど、ペルリくんたちみんなが登場する『G・レコ』をもう一度作っていただきたいです！

2015年7月14日、青山にて



▲石井氏が印象的なシーンだと語った第10話のモビルスーツ戦。アイダを危機から救うため、G・セルフで出撃したペルリ。ウーシアに搭乗するベッカーと繰り広げる肉弾戦は見ごたえたっぷりだ

マスク／ルイン・リー役

佐藤拓也

Takuya Sato

Cast Interview

02

Profile さとうたくや／5月19日生まれ。宮城県出身。同時期に放送された『ガンダムビルドファイターズトライ』三代目メイジン・カワグチ役や、『カードファイト!! ヴァンガード』の權トシキ役など。海外ドラマの吹き替えも数多くこなしている。賢プロダクション所属。



『G-レコ』が終わったという
感覚がまだない

あらためて収録や放送が終了したときは、
どのようなことを思われましたか？

佐藤 2クルの物語をみんなで作ってきたのですが、最終回のときに思ったことは、「これで本当に『G-レコ』という作品が終わるんだらうか？」という気持ちが一番大きかったです。「G-レコ」という作品は全26話で完結しましたが、作中のベルリをはじめ、戦いを生き延びた登場人物たちは、これからも自分たちの人生を続けていくという感覚なんです。だから、放送は終わったけど、まだ世界は続いているという気持ちをキヤストの誰もがもっている。みんな共通して「またベルリたちに会えるよね」という気持ちが強くて……。オンエアからすでに半年以上経ちますが、あらためて作品を見直すと「ああ、こういう話だったんだよね」といろいろなることを再確認しています。収録中は富野（由悠季）監督からつねづね「難しいことや余計なことは考えるな」と

と言われていたのですが、僕からすると夢中で駆け抜けた感がありますね。だから今、再放送やBlu-rayを見るたびにキャラクターのことやその世界のことで見えてきたものがたくさんあって毎回驚かされています。オンエアをご覧になっていたみなさんにも作品を見直していただくと、きっと僕と同じような気持ちになってくれると思うんです。「G-レコ」は1回で理解することとはなかなか難しい作品だと思います。でも、その難しさこそが富野さんの仕掛けであって、何度も見直すことによって、それが20年先、30年先も残り続ける作品になるのではないかなと思っています。

ご自身が演じたキャラクター以外にはどのような発見がありましたか？

佐藤 たえば、デッキクルの動きとかですね。彼らがこなしている仕事の大変さや細やかさというものは、何度か見ているとだんだんわかるようになるんです。最初は気付かなかったことですが、そこに気が付くとその緻密に描かれている様に驚かされました。収録当時は、自分の役を演じることに全力で気づけなかったことも多かったんです。再放送を見てみるとそういった再発見がたくさんあるので「ああ、これ本当に僕らで作ったんだよね」という、どこかまだ『G-レコ』が終わったという感覚を持ちづらいのかもしれないですね。

そういった感覚は『G-レコ』ならではの感覚なのではないですか？

佐藤 そうかもしれません。人によっては、この作品を見て「難しい」とか「合わない」とおっしゃって、見るのを止めてしまう方もいるかもしれませんが、ただ『G-レコ』には、また見たら何かわかるかもしれないと思える魅力があると思うんですよ。それは、富野監督の作品に共通して言えることなのかもしれませんが、特にこの作品には「もつと自分たちの頭で考えなさい」という監督のメッセージが込められているように感じます。画面で提示されたものだけを享受するのではなく、見たものをどう処理するか？ どう噛みくだいていくか？ という作業が必要にな

りますし、僕自身「人間、考えることをやめてしまつたら、そこで止まってしまおう」と思っているのでも、収録を通してあらためて思考することの大切さを実感しました。作品の解釈で言うと『G-レコ』に限ったことではないですが、見た人の感想はそれぞれあってもいいと思っているんです。100人いて100人が面白いという作品は僕自身、嘘だと思っているし、それぞれが自分なりの考えをもって議論ができる作品はすごく貴重なもので、とらえ方をひとつに定める必要はないと考えているんです。

ルインの隣には
ずっとマニイがいた

収録される前は『G-レコ』はどのような作品になると思っていましたか？

佐藤 すごくシリアスで殺伐としているのかも、しれない、と思いました。ルインがマスクになることは最初から分かっていたので、そのことが作中でどういう立ち位置になるのかというのは収録前からずっと気になっていたところでした。収録が始まってからも彼の背負っている差別の問題などに僕自身が気をとられ過ぎてしまつて、最初の何話かは重い宿命を背負った青年であるという認識から、毎回、その都度目の前のことに一生懸命に立ち向かう普通の青年であると自分の認識を戻す作業が必要でした。

確かにルインは最初の頃、普通の学生でしたよね。

佐藤 そうなんです。ルインが野心をもっている、最初の頃はそれを表現する場がなかったんです。そのため「彼は快活な優等生なんだ」というのを意識して演じていました。でも戦争になり、マスクになって彼の欲望がいよいよ表面化することになるんですが、そこでルインは自分に越えられない壁があることに気がつくんです。そこには、19歳の青年がもがいたり悩んだりする、まだ大人になりきれない姿が描かれていたんだと思います。

今回佐藤さんは、同一人物であるルインとマ

スクを二役で演じているような感覚だったと思うのですが、役の切り替えは意識されましたか？

佐藤 平穏な日常生活を送っている人と命のやり取りをしている人では、絶対に息の仕方から違ってくると思うので、目の配り方も違ってくるので、そこはルインの気分に合わせていました。だけど、ルインはまだ若くて発展途上で兵士にもなりきれていないので、マスクを付けることでスイッチを入れてどこか変身した気分になっていったん違うと思うんです。マスクのときには「俺はマスク大尉だ！」という気分になる、ある種の変身が表現できればいいなという気持ちはありました。そう思い込むことで、自分の弱さをカバーしているところがルインにはあるんだらうと思っています。

ベルリを見送る
ルインの胸中は？

佐藤さんご自身は、最終回に至るまでのルインの心情をどのようにとらえているのでしょうか？

佐藤 結構、ルインは出撃すると負けて帰ってくる人が多いんですが、結果はどうであれ、生きて帰って「次は負けねえぞ」と言える幸せも彼にはあったわけですね。生きている限りは次の機会が訪れるし、彼の場合はそれを最終回まで続けることができました。そして、最終回でやっとベルリに一矢報いた彼はマスクを脱ぐことになるんです。あれだけベルリを憎んで「絶対に勝つんだ」とそのことだけに命を懸けていたルインが、エピローグでクレセント・シップを見送る姿を見て「なんであんなに清々しい顔をしているんだ？」と視聴者のみなさんも感じたと思うんですよ。僕は、それがただ単にG-セルフを倒すとか、ベルリをやっつけるということだけでなく、彼の隣にずっとマニイという恋人がいたことで「戦争が終わったら次はどうするの？」という新たな目標が生まれていたからだと思うんです。だからこそ、クレセント・シップを見て「やっと世界一周旅行かい」と言える心の余裕ができた

収録は、毎回夢中で駆け抜けた感がありました

んじゃないかと。彼のことを僕はこう解釈しています。

—— マニイが必要なルインに対して、最後はひとりで旅立ってしまうベルリ。ふたりはまったく逆の性格ですね。

佐藤 本心に正対なんです。多分ベルリは、ルインほど自分がひとりであることの怖さや心細さを知らないんだと思います。彼の場合はまだ失恋をしたばかりの状態、傷心の療養中だから。そういった感覚の違いに対しても、戦っていたころのルインはベルリにいらだちを感じていたんでしょね。戦いのときにベルリに向かってルインが「飛び級生はめくめくとして」というセリフがあったんです。一見ひがみにも似た言葉なんですけど、きつとそれが本心なんだろうな。ベルリのまわりには自然と人が集まりますけど、ルインは違う。何かボーズをひとつ付けないとスポットライトが当たらないし、人もついてきてくれない。そういう悲しさがルインにはありますよね。

—— マスク、ルインそれぞれ演じられたなかで、一番印象的なセリフやシーンはありますか？

佐藤 印象に残ったセリフでは「どこにいても飛び級生は俺の邪魔をする」というひとりで言ってますね。僕はそこに彼の行動理念がすべて集約されている気がするんです。クンタラのためにとか、カッコいいことを言ってるけど、結局はそこなんです。等身大の男の子という雰囲気、すごくよく表れているセリフだと思っています。「どこにいても飛び級生は俺の邪魔をする」って誰に言うわけでもなく、学校から帰ってきて部屋でひとり言を言う感じで。そういう意味では、マスクをつけてもやっぱりルインだなと強く印象に残っています。必ずマスクは見得を切りながらしゃべるんです。見得を切るときは、背筋が伸びるというか、お腹に力が入りますよね。それで最初の頃、収録をしていたらルインが大人びた感じになってしまっ、富野監督から「声の出し方を自分に戻して」と言われたことがあったんです。その後、テストが終わって富野監督から「そのお芝居はマスクになってからでいいから。今は普通に

いてください」と。作中のシーンではなく、収録中の印象的なシーンです。

—— 佐藤さんは同時期に『ガンダムビルドファイターズトライ』にもメイジン・カワグチというマスクのキャラクターで出演されていましたね。

佐藤 ありがたいことです。本当に貴重な経験をさせていただきました。いちガンダムファンとして言わせていただくと「仮面の男」という『ガンダム』のアイコン的なキャラクターを違う世界でそれぞれ演じさせていたという点に、自分のキャラクターが乗せてもらった機体がそれぞれプラモデルになるという事実を知ったときに「幸せすぎてもう死ぬんじゃないかな？」って思いました（笑）。作品は違えど彼らに共通しているのは、命を懸けてもいいくらい没頭できるものがあるということ。彼らを通じて、役者として自分がやりたいことについていうのはどういうことなんだろう？ とあらためて自分に問いかける機会にもなりました。そういう意味で、役者とし



▲佐藤氏が感慨深いシーンだったという最終話のクレセント・シップを見送るルインとマニイ。収録前、佐藤氏はマニイ役の高垣彩陽さんから作中ながらコーンスープをもらって収録に臨んだという

てとても素晴らしい時間を過ごさせていただいたのではないかと考えています。

マスクとして最後はベルリを撃つ気はあった？

—— 先に取材させていただいた石井マークさんから、佐藤さんへ「マスクとして最後、本気でベルリを撃つ気はあったんですか？」と質問をいただいたのですが、いかがでしょうか？

佐藤 もちろん本気で、殺す気で倒すという気で挑んでいました。マスクは最後の最後まで勝負は捨ててませんでしたからね。マスクがルインだったとベルリが明確に知るシーンは描かれてはいないので、彼がマスクの正体に気づいているかどうかは怪しいですけど、僕としては多分、気づいているかな？ と思っていました。しかしながら、ベルリだってあれだけの死線をくぐり抜けてきて、自分の命が狙われたら防衛して然るべきだし、油断したら殺られるというのは分かることだと思っんです。だから、たとえルインのなかに「G・セルフ」友人のベルリ」という認識が残っていたとしても、戦時に手心を加えれば自分が殺されますから、僕自身は全力で倒しにいきました。それにも、逆に手心を加えて負けたとしたら、あんな清々しくクレセント・シップを見送れないと思っんです。ベルリと相打ちになってからクレセント・シップを見送るに至るまでに、ルインにはいろいろあったと思うんです。勝てなかったことを受け止められないときもあっただろうし。でも、そんなときもルインの横にはずっとマニイが居てくれただろうし、彼女に自分の話を聞いてもらうことで「じゃ、もう一回何かをやってみるか」と気持ちのリセットができたんじゃないだろうかって。逆にマスクがベルリを撃ってしまったら、彼は満足できたのか？ ということについては僕は疑問なんです。打倒G・セルフを成し遂げてしまった後の彼が、はたして燃え尽きずに次の目標にシフトできるのだろうか、ふと考えてしまうことがあるんです。つまり、ベルリを撃つことが彼のなかでの「G

ールになってしまっていないか？ と。そして、そのことでルインが当初言っていたような、クンタラの何かを本当に打開することになったのかなと考えてしまいますね。

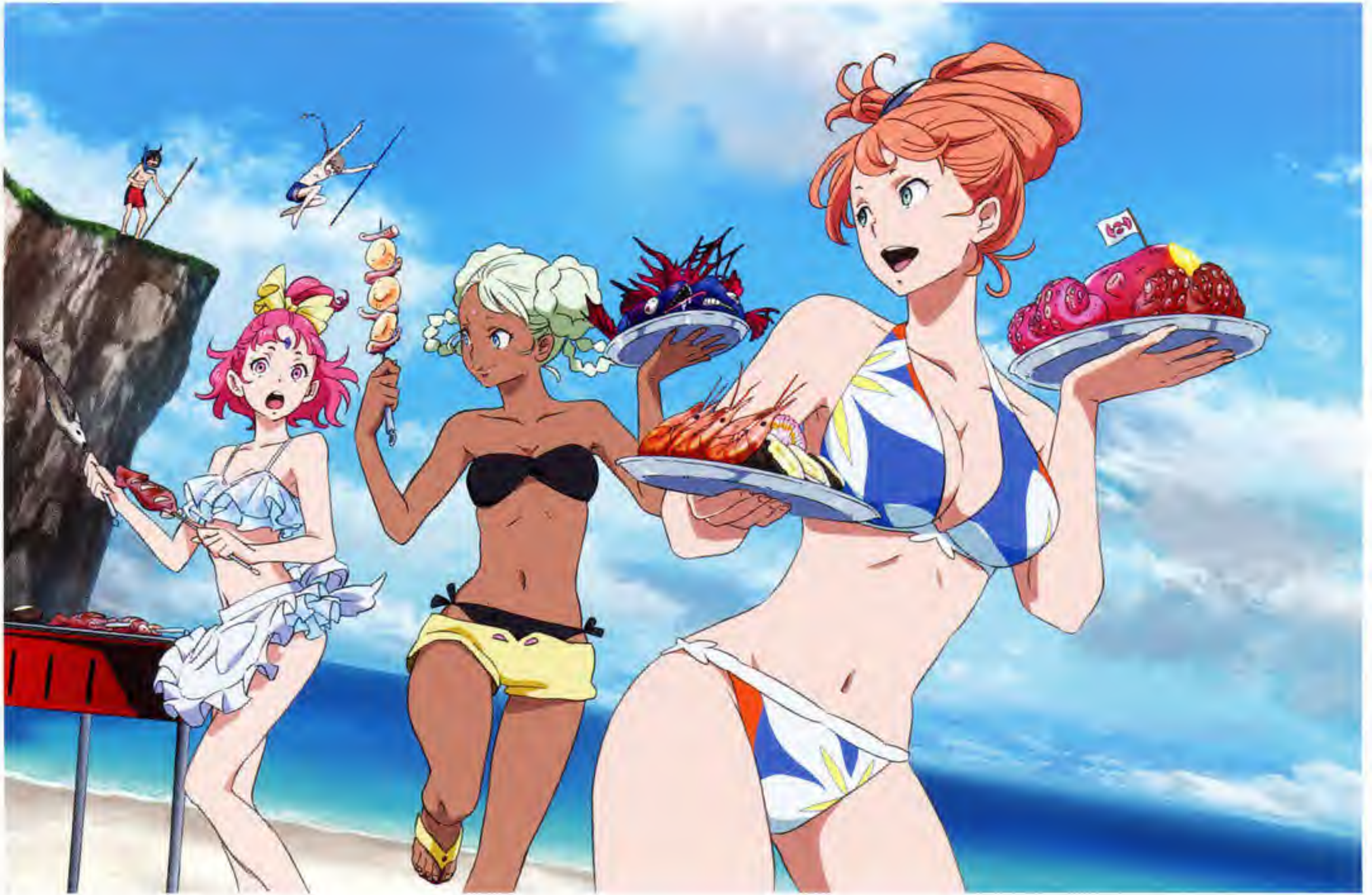
—— 『G・レコ』の今後の展開に期待することはありますか？

佐藤 もう一度、何かの形でスクリーンで『G・レコ』を見てみたいですね。もっと欲を言うと、短いフィルムでも何でもいいので、その後の彼らの生活を垣間見たいという気持ちがあります。あの世界の空気をまたスタッフやキャストのみんなと吸ってみたいんです。だって、『G・レコ』という物語は終わっていないんですよ。未来のルインがどうなっているのか楽しみです。子供ができて親馬鹿になっているというお話も面白いかもしれないですし、もちろん戦っている未来もあるかもしれない。僕としては戦っていないか、いので、みんながどういう生活を送っているのかが見られるといいです。またみんなで物語を作れたらと思います。

—— では、最後に富野監督へのメッセージをお聞かせください。

佐藤 『G・レコ』という世界を作り、僕たちにその世界を歩かせてくれてありがとうございます。僕からは「監督は収録は楽しかったですか？」とお伺いしたいです。好き勝手に演じさせていただいたので「お前らまだまだだったよ」というダメ出しでもいいんです。僕ら若造の演技をどう思っ見てくださったのか気になります。いつか教えていただきたいです。もし、良くも悪くも監督自身も僕らと同じ様に収録を楽しんでいただきたのであれば、うれしく思います。一緒に旅ができて光栄でした。本当にありがとうございます！

2015年7月24日、お台場にて



【月刊アニメディア2015年5月号 初出】
原画 田村瑛美 仕上げ 菱沼みち彥 特効 前林文恵 背景 GREEN



【月刊ニュータイプ2014年12月号 初出】
原画 土屋亮介 仕上げ 菱沼道恵

Chapter 02 STORY

主人公ベルリを中心に、様々な人間模様や確執、争いと希望が描かれた『Gのレコンギスタ』。
ここではストーリー全話数の見どころをピックアップすると共に、作中では深く語られること
のなかった各勢力の組織図や人間関係、時代背景などをコラム形式で解説していく。

G u n d a m

R e c o n g u i s t a i n G

O f f i c i a l G u i d e b o o k



01 第1話 謎のモビルスーツ

脚本／富野由悠季 絵コンテ／斧谷 稔 演出／吉田健一、居村健治
総作画監督／吉田健一 作画監督／[キャラ] 倉島亜由美 [メカ] 橋本誠一、桑名郁朗、仲 盛文、城前龍治



R.C. 1014年のある日、成層圏の彼方から謎のモビルスーツが降下してきた。この機体から脱出した少女を回収したキャピタル・ガードのデレンセンは、彼女を「ラライヤ・マンディ」と名付け、保護する。それから数日後、宇宙での実習のため、クラウンに搭乗していたキャピタル・ガードの候補生、ベルリは海賊部隊の襲撃に遭遇する。そこには海賊部隊に奪取されていた謎のモビルスーツの姿もあった。デレンセンや学友と共にそのモビルスーツの鹵獲に成功したベルリだったが、パイロットの少女、アイダが機体のハッチを閉じてしまい、誰も起動することができない。しかし、「G-セルフ」と呼ばれるこの機体は、ベルリに反応し、彼が乗り込むことによって起動し始める。



◀G-セルフに立ち向かっていく仲間のレクテンの姿に、ベルリの戦意も否応なく高まる。ビッグアームや溶接器を駆使して、G-セルフを追い詰めたベルリは、仲間の助力を得て、これを取り押さえる

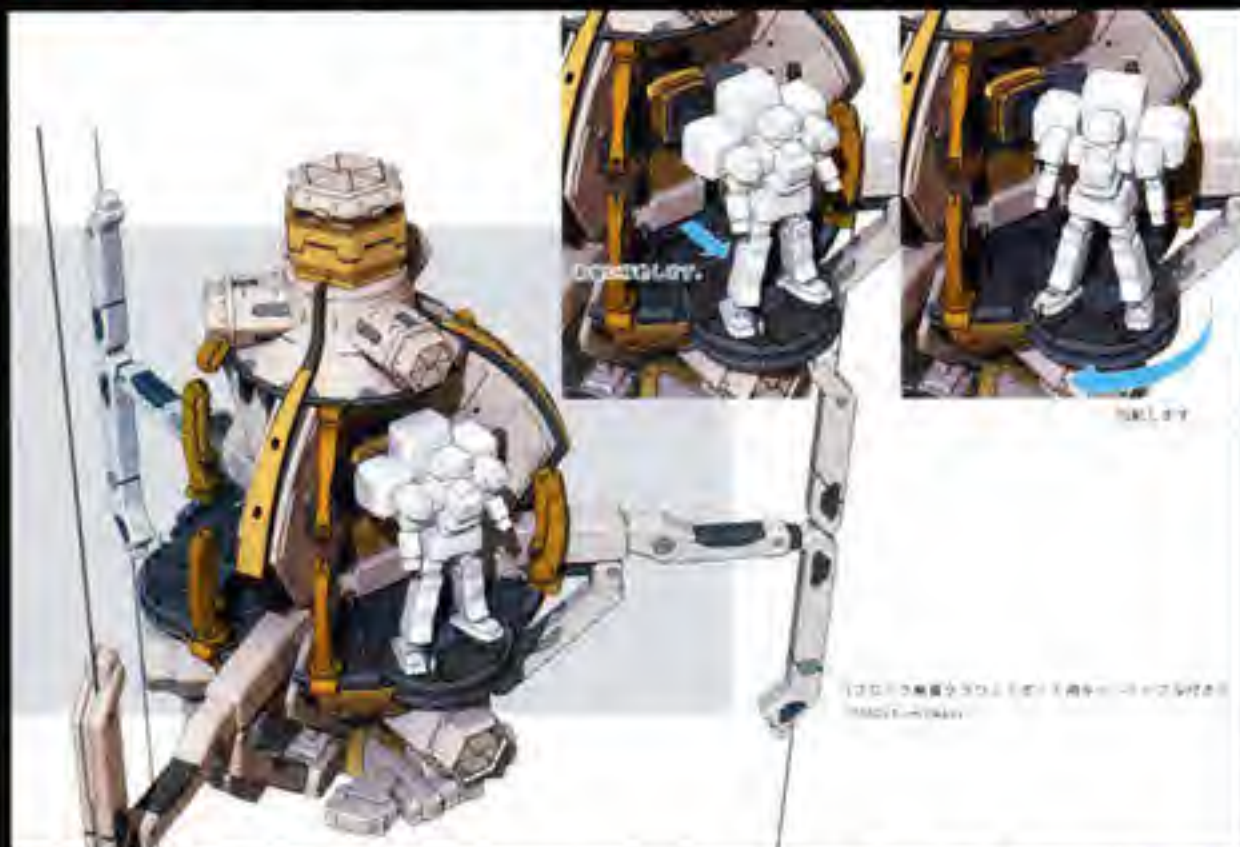


▲謎の光を放ちながら降下するG-セルフを、キャピタル・ガードと海賊部隊の両陣営が追う。先行するのはカーヒル大尉のグリモア、それに続きラライヤを救うデレンセンのカットシー。本作で富野監督が称した「元気のG」にふさわしい躍動的な幕開けとなった



「あいつ！いいのかよ！」

DETAIL POINT 設定紹介



【クラウン・ターンテーブル】キャピタル・タワーを運行するクラウンは客室やコンテナを積むものなど様々。モビルスーツ運搬用のクラウンはパイロットが乗降しやすいよう台が回転する仕組みになっている。



◀捕虜となったアイダは、海賊部隊の「アイダ・レイハントン」と名を偽る。その不遜な態度に激昂したデレンセンは彼女に平手打ちする。一方、ベルリはアイダに一目惚れするが、姉弟はこのとき、まだお互いの出自を知らない



02

第2話 G-セルフ起動!

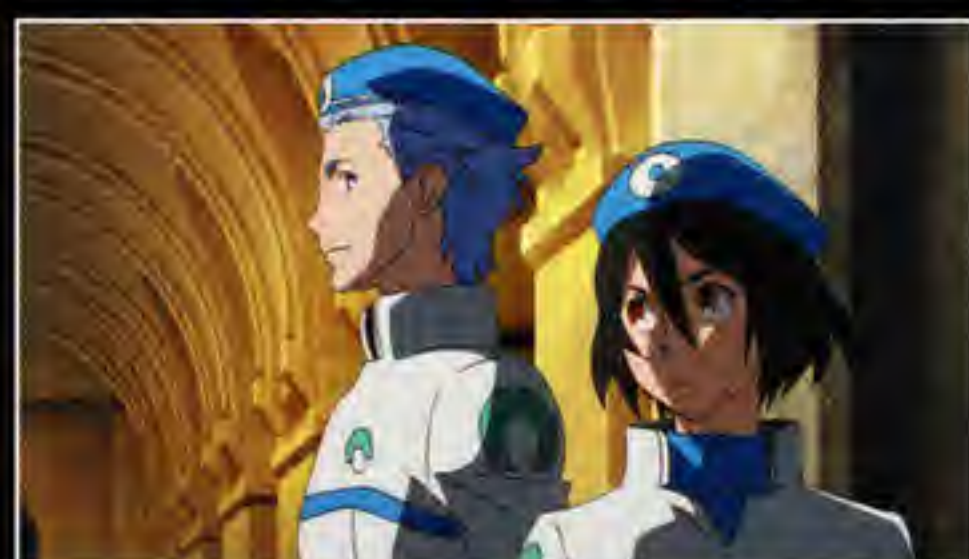
脚本/富野由悠季 絵コンテ/斧谷 稔 演出/森 邦宏
作画監督/[キャラ] 柴田 淳 [メカ] 樹田浩史



異国の来賓がキャピタル・テリトリイを訪問してきた。大規模な歓迎の宴が開かれるなか、ベルリとルインは警備員として駆り出されることに。そのとき、アイーダを奪還すべくカーヒル大尉率いる海賊部隊がキャピタル・テリトリイを急襲してくる。その攻撃はアイーダが収容された「囚人の塔」にもおよび、ベルリたちは彼女の安否を確認するため塔へ向かう。アイーダの身柄を確保したベルリたちだが、カーヒルらの攻撃はなお続き、被害を拡大させていく。迎撃のため、G-セルフに搭乗したベルリだが、アイーダがハッチに落ちてしまい、不安定なままカーヒルの猛攻を受ける。そして戦いのなかで、カーヒルに反撃したベルリのビーム・ライフルは、偶然にもグリモアのcockピットを貫きカーヒルを死に至らしめる。



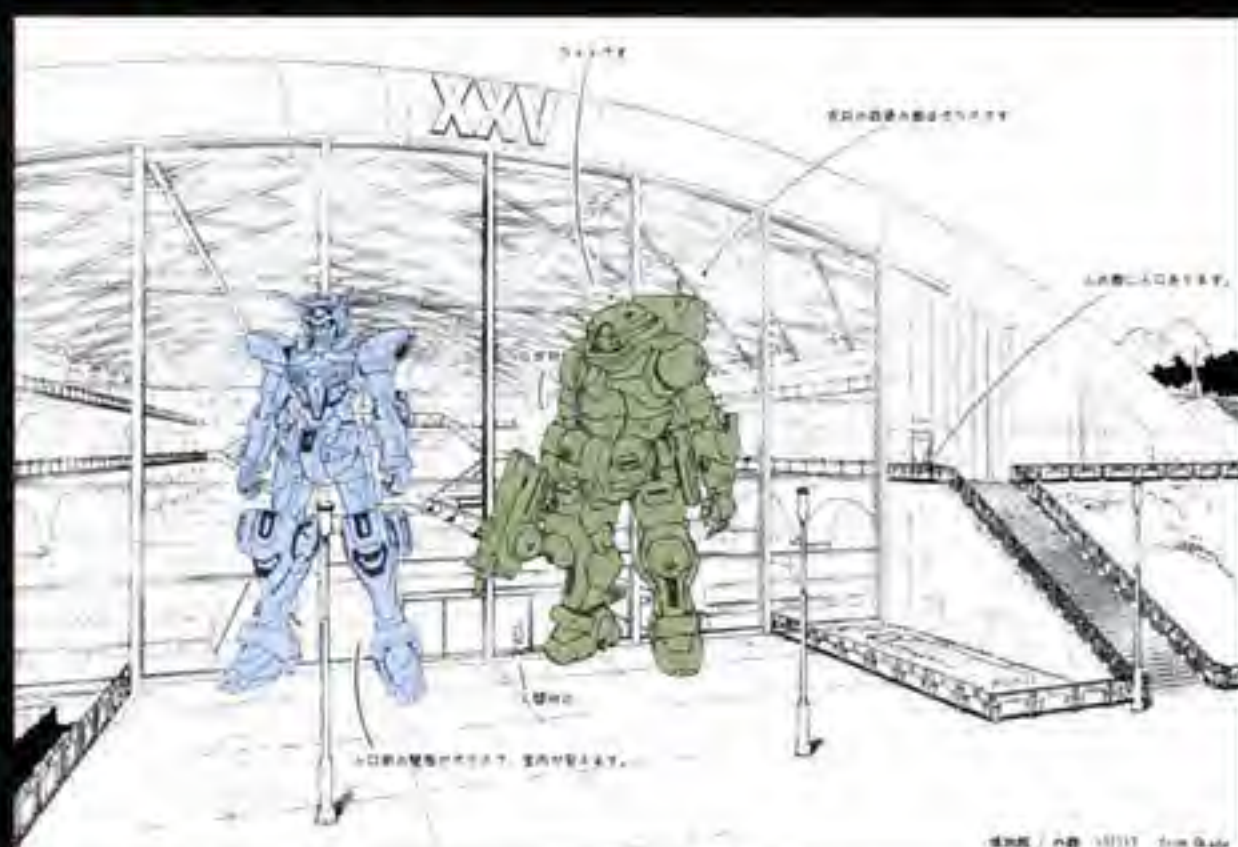
◀ベルリたちは、囚人の塔から落下しかけていたアイーダをなんとか救出する。ハンガーへと向かうベルリたちを捕捉したカーヒルは、アイーダのアイリスサインと同様の反応を示すベルリに動揺を隠せない。ベルリとアイーダの重大な秘密が描かれているシーンだ



◀歓迎会会場の警護につくベルリとルイン。調査部のクンバ大佐やゲル法皇がイザネル大陸の賓客をもてなすなか、ミノフスキー粒子の散布と共に海賊部隊の襲撃が行われる。のちのキーマンや黒幕たちが一堂に会するワンシーン



DETAIL POINT 設定紹介



[25番ハンガー] G-セルフが格納された港のハンガー。隣接する博物館に保存されたモビルスーツ群はカーヒルいわく“前世紀のクラシック・コレクション”。ガンダム世界のつながりを出すキーワードである。



「あなたは殺さなくていい人を殺したんです!」



▲恋人のカーヒルの死を受け入れられないアイーダは、ベルリを責め続ける。この痛恨事が今後の彼らの行動を決定付けることになった。アイーダにとっては実の弟に恋人を殺されたことになるが、この頃の彼らはそれを知るよしもない

03

第3話 モンテローの圧力

脚本／富野由悠季 絵コンテ／斧谷 稔 演出／綿田慎也
作画監督／[キャラ] 菱沼義仁 [メカ] 戸部敦夫



キャピタル・ガード調査部、クンバ大佐からの聴取に出頭したベルリとノレドは、そこでアイダと再会する。各々が議論するなか、再びミノフスキー粒子が散布されたことにより、状況は一変。アイダ救出のため、アメリア大統領の息子であるクリム・ニック中尉が、モンテローを駆って単騎で出撃してきたのだった。卓越した操縦技術を持つクリムは、迎撃に出たキャピタル・アーミーのモビルスーツを次々と撃破していく。一方、ベルリの際を突きG-セルフを起動させたアイダは、クリムに戦闘の中止を命じると、なんとコックピットにベルリ、ノレド、ラライヤを乗せたまま海賊部隊の母艦メガファウナへの帰途についてしまった。



◀レックスノーの背後をとり、脚部のみをビーム・ジャベリンで破壊。格下の兵士をむやみに殺すことなく、クリムは敵の行動を封じていく。デレンセンの操縦するカッターにはやや手こずったものの、天才の自称は伊達ではなかった



「ツハハハハア！ 私は天才なのだよ！」



▲カーヒル戦死の報告を受け、周囲の反対を押し切ってアイダの奪還へと向かうクリム・ニック。間髪入れず第二次攻撃を仕掛けることで作戦を成功させるという目論みがあるが、自分の留守中に戦友が戦死したという悔しさも出撃を急ぐ理由だったと思われる



DETAIL POINT 設定紹介



【ピクエスト島／カリブ海洋研究所】アメリア、カリブ海に浮かぶ島嶼のひとつ。モビルスーツなどが極秘で研究・開発される秘密基地らしく、巨大なアンテナがそそり立つ。また船舶類が係留できる港湾施設も整っている。

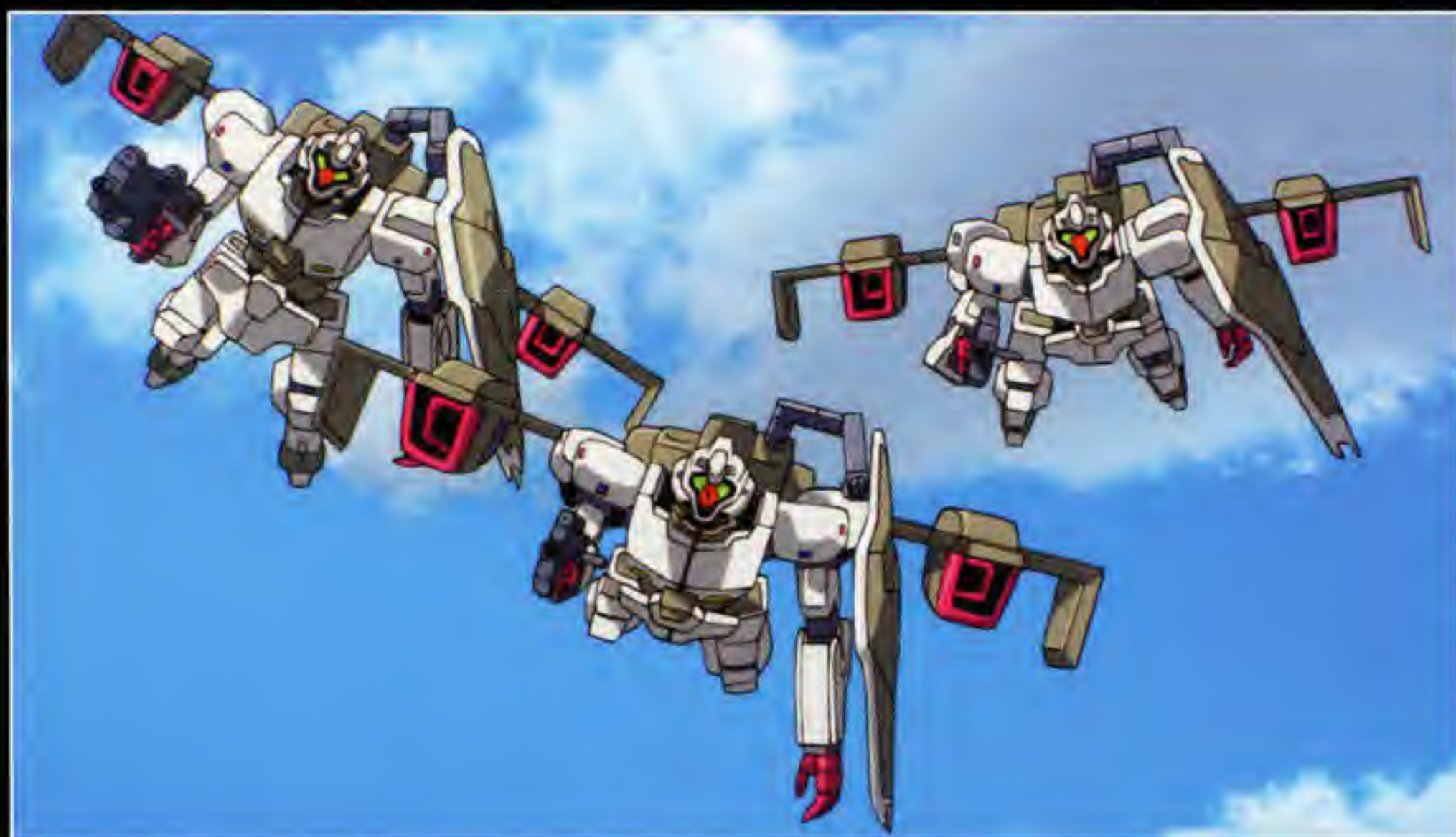


◀▼成り行きでメガファウナへ向かうことになってしまったベルリたち。美女に囲まれたまま用をたすベルリにクリムは「本気か!？」と驚きを隠せない。このシーンで流れる楽曲は、今回限りの使用が印象的な挿入歌「ハイフン・スタックアート」



04 第4話 カットシー乱舞

脚本／富野由悠季 絵コンテ／斧谷 稔 演出／吉沢俊一
作画監督／[キャラ] 可児里未 [メカ] 高瀬健一



メガファウナへと帰投したアイダは、あらためてカーヒルの戦死を艦長のドニエルに報告し、悲しみにくれる。一方、キャピタル・アーミーは、海賊部隊の発見とベルリたちの救出を名目に、デレンセンが指揮するカットシー部隊を出撃させた。戦闘を止めさせるためにG-セルフに搭乗してデレンセンの部隊と対峙したベルリだったが、カットシーの攻撃でピンチに陥る。しかし、突如ベルリが持っていたGメタルが輝くと共にG-セルフのフォトン装甲が発光。無力化されたカットシー部隊は退却していった。その後、メガファウナに帰還したベルリは、アイダがアメリカ軍の総監、グシオンの娘だと知る。



▼G-セルフを奪取してきたカーヒルを追想するアイダ。指に傷を負った彼女を見るや、新しい絆創膏を取り出し、貼るカーヒル。クリムもたじろぐような恋人同士の光景だ。そんな愛しい人がもういない事実アイダは落涙する



▲▶ジュガン司令の命令のもと、カットシーとダペーで構成された部隊が出撃を開始する。催された大規模な式典に、デレンセンは「お祭り騒ぎにしゃがって」と苦笑。その様子は軍隊そのもので、ウィルミットは息子の救出を口実とした軍隊の設立とタブー破りに憤慨する



DETAIL POINT 設定紹介



【キャピタル・アーミー式典会場】デレンセンが出撃する際に催された盛大なセレモニー。その式典会場の設定画では、CGにより兵士やモビルスーツのモデリングが作成され、作画作業に活かされている。



「好きで武器を持っているのではない！」



▲接触回線でカットシーのパイロットがデレンセンだと知るベルリ。投降を迫るデレンセンだったが、クリムが介入したことで戦闘が始まってしまう。カットシーによる3方向の同時攻撃を偶然発動したフォトン装甲のエネルギーで無力化したベルリは、ビーム・サーベルをふるい、撃退する

05

第5話 敵はキャピタル・アーミー

脚本／富野由悠季 絵コンテ／斉谷 穂 演出／越田知明
 作画監督／[キャラ] 田頭真理恵 [メカ] 小松英司



キャピタル・アーミーは、新たに可変モビルスーツ、エルフ・ブルックを開発した。これに搭乗する仮面の男、マスクは、ベルリたちを救出するという名目で、海賊部隊討伐に出撃する。一方、メガファウナは、アメリカ軍の女性パイロット、ミック・ジャックを始めとする部隊から補給を受けていた。だが、アメリカの宇宙艦隊が宇宙に上がるべく弾道飛行を開始することになったため、メガファウナはキャピタル・アーミーの目を背けるための隠任務を命じられて宇宙へ向かうことに。そこへマスクの部隊が急襲を仕掛けてきた。ベルリはG-セルフから切り離されてしまったコア・ファイターを元に戻し、クリムらの助力でなんとかこれらを撃退する。そして、メガファウナは宇宙へと発進していくのだった。

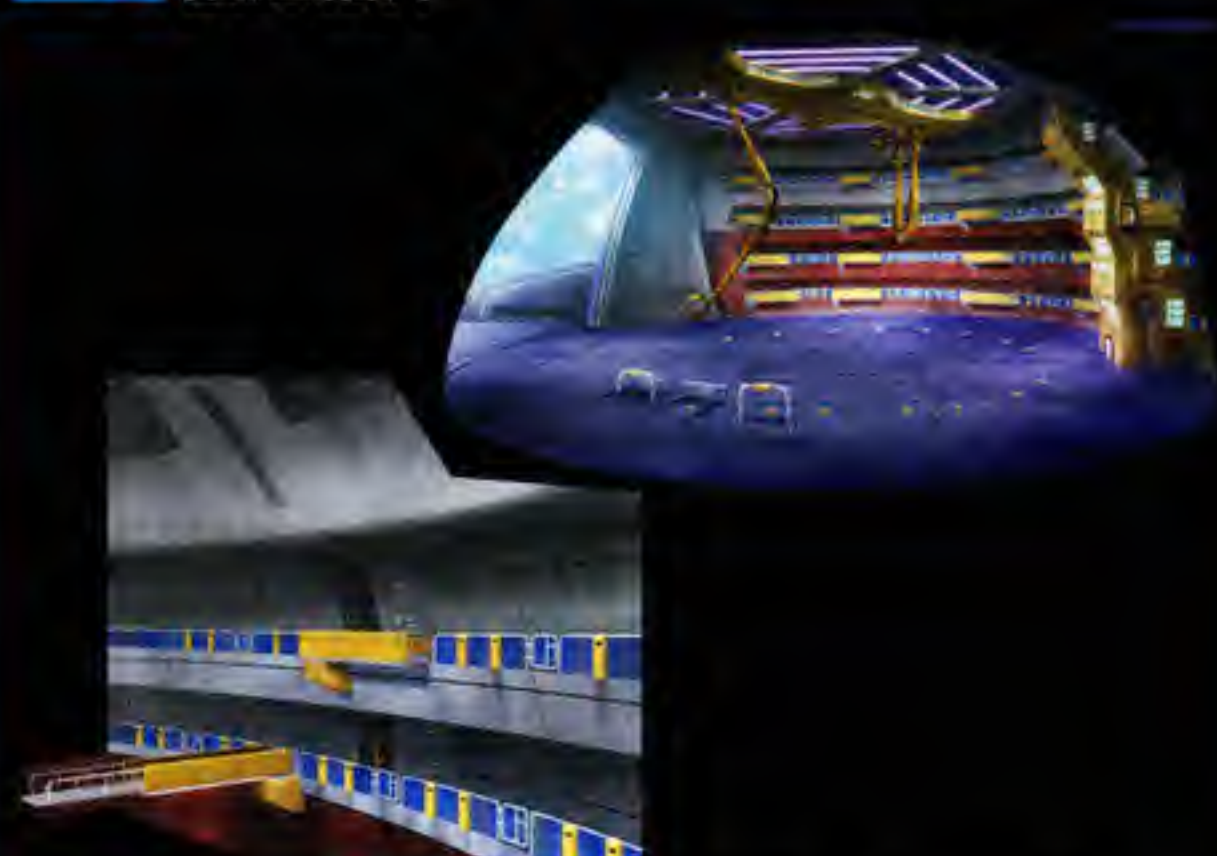


◀G-セルフより射出された後、なぜか本体に戻れなくなったコア・ファイターを操縦するベルリは、水の玉を使用したトリッキーな戦法でマスクのエルフ・ブルックを翻弄する。さらにG-アルケインのサポートでG-セルフへのドッキングを成功させることができた



▲仮面で顔を隠した謎の男、マスク。彼は、部下たちと共にクンバ大佐やジュガン司令らキャピタル・アーミーに見送られ出撃していく。アグテックのタブー破りとされる可変モビルスーツ、エルフ・ブルックが彼の手によって海賊部隊へ襲撃をかける

DETAIL POINT 設定紹介



【ガランデン格納庫】ドーム状に広がるガランデンに設けられたモビルスーツ格納庫。キャットウォークは4階にわたって設置されており、タラップを使用して、モビルスーツの乗降や保守を安易にする役割を持つ。

「あなたの敵だった
パイロットに、
わたしは、お礼を
言わなければならなかった!」



▲メガファウナを救ったベルリを褒めることは姫の義務であるとドニエルに諭され、ベルリに礼を述べるアイダ。それに対し、ベルリは「おあいこでしょ」と気楽に笑いかける。アイダがやるせなさ泣き崩れるなか、メガファウナでは弾道飛行に向けた準備が進められていく

『ガンダム』の世界に新たな歴史を刻んだ『Gのレコンギスタ』。争いをタブー視する世界「リギルド・センチュリー」の時代に、少年ベルリは何を見るのか。ここでは本書の見解も交えつつ、作中のポイントの解説をしていこう。

ストーリー解説 第1～5話『G-レコ』の世界観



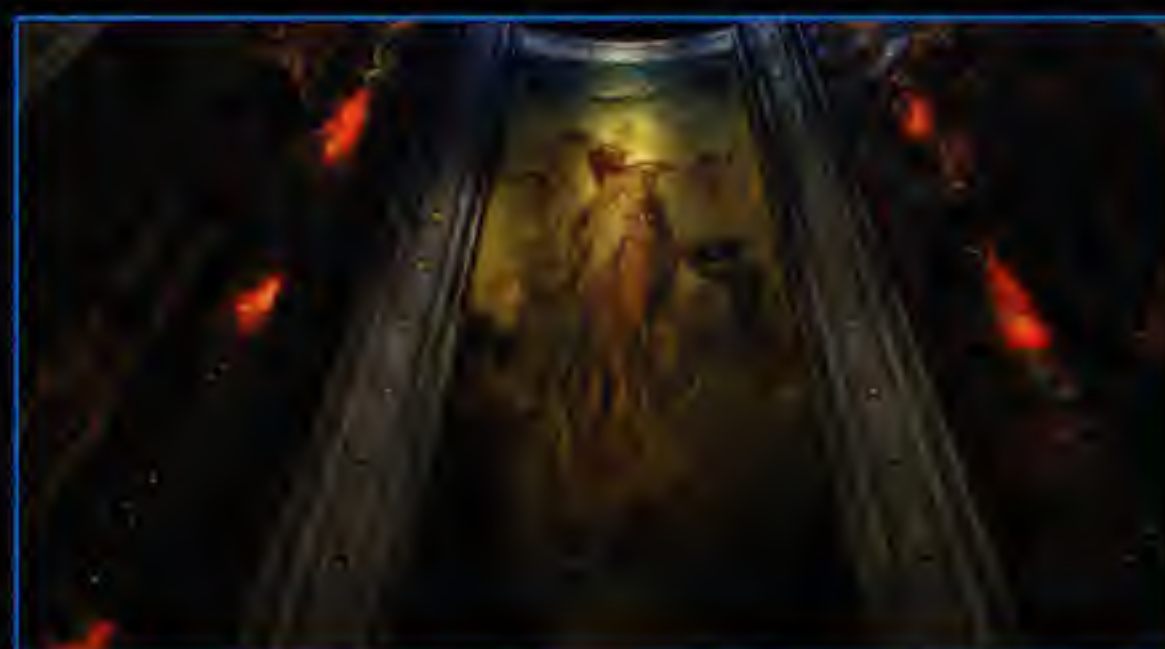
《キャピタル・タワー基部》全景

リギルド・センチュリーという 新たな「G」の時代

『ガンダムGのレコンギスタ』は、サンライズのSFロボットアニメ、ガンダムシリーズの一作品である。2014年で35周年を迎えた同シリーズには多くの作品が存在し、その世界観はそれぞれ異なる。そのなかでシリーズのメインストリームといえるのが第1作の『機動戦士ガンダム』から始まった『ガンダム』の未来史「宇宙世紀」だろう。本作『Gのレコンギスタ』の時代設定である「リギルド・センチュリー」は、宇宙世紀の延長線上に位置する。宇宙世紀に頻発した戦争で人類は減少し、壊滅的な状況に追い込まれたのち、新たな時代としてリギルド・センチュリーは制定された。本作はその1014年を舞台に展開される。リギルド・センチュリーという言葉の意味するところは「再メッキの時代」(ギルド=ギルド=英語で、金メッキをするの意)だという(■解説書「Gのレコンギスタ」第9巻より)。その言葉には、衰退してしまつた人類を再生させ、新たな歴史を蒸着(じようせき)していくという願いが込められているのかもしれない。物語序盤の舞台となるキャピタル・テリトリイは、実際の南米のコロンビアやベネズエラの周辺に存在するようで気候も大きくは変わっていない。さらに、キャピタル・テリトリイで暮らす一般の人々が、有線式の電話機を使っていたことなどから我々の暮らす現実の20世紀なかばの文化水準に近いようだ。

スコード教と アグテックのタブー

宇宙世紀に相次いだ人類間の戦争の戒めとして、リギルド・センチュリーの人類、なかでもキャピタル・テリトリイの人々は技術開発の発展を危険視し、それを思想、宗教へと昇華させていく。そうしたなかで生まれた代々の法皇を頂点とする教団「スコード教」は、宇宙世



▶地球に暮らす人々の唯一のエネルギー源であるフォトン・バッテリーをスコード教は「宇宙からの恩寵」と呼んでいる



紀時代の遺物を再生させた宇宙エレベーターであるキャピタル・タワーをご神体として信奉し、科学技術の発展を是としない「アグテックのタブー」を人々に説いた。アグテックのタブーとは、スコード教の人々から自然発生したわけではなく、宇宙から届けられるエネルギー源「フォトン・バッテリー」の送り主であるビーナス・グロウプが地球に課したルールのようなものだ。宇宙からの恵みであり、日々の生活を営むうえで必須のエネルギー源であるフォトン・バッテリーの供給を地球側が無償で受ける代償として、人々はアグテックのタブーを遵守しなければならない。リギルド・センチュリーに暮らす人々は、こうした宗教の戒律とエネルギー供給のバランスを保ってきたことで、約1000年に渡る社会の安寧を維持してきたのである。なお、スコードは現実に存在するヒンズー教も含む5大宗教の頭文字をもとにした言葉で、アグテックは農業(アグリカルチャー)と技術(テクノロジー)の合成語である(■解説書「Gのレコンギスタ」第9巻より)。



▲レイハントン・コードもタブー破りのひとつ。アグテックのタブーにおいてはすべての道具がユニバーサル・スタンダードであるべきと定められている

宇宙からの脅威に対する
アメリカの思惑

スコード教によって平穏が維持されてきたリギルド・センチュリーの世界だが、ここに生きるすべての人々がアグテックのタブーに従っているかといえばそうではない。長きにわたって保たれてきた均衡は、徐々に歪みが生じはじめていた。キャピタル・タワーを擁するキャピタル・テリトリイの人々は、なかば既得権益でフォトン・バッテリーを優先的に使用してきた。一方、アメリカをはじめとする地球の諸国家はキャピタル・テリトリイの采配によってフォトン・バッテリーが配給されるため、ライフラインを握られるも同然の形となっている。そのため、フォトン・バッテリーを不自由なく利用できるキャピタル・テリトリイの人々は、スコード教の教義に疑いを持つことなく信仰を続けるが、フォトン・バッテリーを必ずしも思い通りに確保できない地球各国、特にアメリカの人々からは、宗教への関心が薄れ、エネルギーの確保を目的としていたキャピタル・タワーの開放を望む声が高まっていた。そんな双方の立場の違いは、本作の第9話で明確に対比構造として描かれる。アメリカ軍の総監グシオンは、アグテックのタブーに背き月を観測。宇宙に暮らす人々の存在を知り、いつか彼らがやってくるであろう日を懸念し、キャピタル・タワーが宇宙の人々とつながっている



ることを隠してきたゲル法皇を非難した。対してゲル法皇は「数世紀ものあいだキャピタル・タワーが安全だったのはスコード教の情けがあったからだ」と諭しつつも「フォトン・バッテリーがどのように作られているのかを考えたことはなかったのか?」という言葉を投げ返す。フォトン・バッテリーを製造できる宇宙に住む人々の科学技術が、地球よりも進んでいることは自明であった。この件をきっかけにアメリカはさらなる技術開発と軍拡を進めていくことになる。

宇宙エレベーターに込められた メッセージとは

宇宙エレベーターのキャピタル・タワーは地表から約8万キロメートルに達する構造物である。主な役割はビナス・グロウプから送られてくる主要エネルギー源となるフォトン・バッテリーや、人員や物資を輸送することにある。タワーという名前から長い塔をイメージさせるが、実際にはケーブルによってつながっており、地上施設のピクローバーから外縁である宇宙のザンクト・ポルトまでをクラウンと呼ばれる全長約60メートルの球形ユニットが往来し、物資の搬送が行なわれている。キャピタル・タワーの途中には一基あたり直径約1300メートルを基本とする宇宙ステーション「ナット」が140基以上も点在している。鉄道に例えると、クラウンが貨物列車、ケーブルがレール、そしてナットが駅と考えるとイメージしやすいだろう。ちなみに第一ナットのさらに下には、宇宙のデフリ（浮遊ゴミなど）回収を担う小型ステーション「アンダーナット」も設置されている。本作の世界観を構築するうえで外せないキーワードとなっているキャピタル・タワーだが、かねてより富野監督は宇宙エレベーターを「実現不可能」と否定する立場をとっていた。ロケット工学による宇宙開発に少年時代から夢を馳せていた富野監督にとって、ロケットに代わる宇宙への移動手段として着目されている宇宙エレベーター



▲学術研究ライブラリーに並べられたこれらのモビルスーツは、過去の資料をもとにキャピタル・テリトリイが復元した実物大の精巧な立像のようだ

第2話では、学術研究ライブラリーで宇宙世紀のモビルスーツが数多く見られた。「機動戦士ガンダム」に登場した指揮官用ザクやリック・ドム、ガンキャノン、ゴッグ、「機動戦士Zガンダム」の登場したリック・ディアス、「機動戦士Vガンダム」に登場したジェムスガンなどがそれである。このような要素からも本作が宇宙世紀とのつながりがあることを想起させてくれる。

モビルスーツが結ぶ歴史

タワーの存在はとても認められるものではないという（KADOKAWA「月刊ガンダムエース」2010年6月号より）。しかし、今回新たな「ガンダム」の構想を進めるうえで、脱ガンダムをを目指すなら自分がやるしかないという決意し、その世界観の突破口となったのが宇宙エレベーターだったと語っている。また、本作における宇宙エレベーターの運用は宇宙世紀の科学技術であるミノフスキー・クラフト（浮遊システム）を利用することで可能にできると設定されているが、現実にある宇宙エレベーターの構想も、現状から飛躍した科学技術がなければ実現が難しいものであると指摘している（■解説書「Gのレコンベンディア」第9巻より）。

06

第6話 強敵、デレンセン!

脚本/富野由悠季 絵コンテ/京田知己、斧谷 稔 演出/亀井 治
作画監督/[キャラ] 杉本幸子 [メカ] 中谷誠一



地球の周回軌道へと上がったメガファウナは、またもキャピタル・アーミーの襲撃を受ける。それはエルフ・ブルックの試作機であるエルフ・ブルに乗り込んだデレンセンと、ダベール、カットシーによるジロンド隊の上下からの挟撃によるものだった。リフレクターバックに換装したG-セルフで出撃したベルリは、可変機構を利用したエルフ・ブルのスピーディな攻撃に苦戦する。リフレクターバックの性能と、エルフ・ブルの隙をついたことでこれを撃破したベルリだったが、一瞬つながった接触回線により、敵機のパイロットがデレンセンだったことを知る。エルフ・ブルとの戦闘で損傷を受け、自由落下を始めたクリムのモンテローを救出したベルリは、メガファウナへ帰投した後も自身が恩師を殺めた事実^{オヤ}に苦悩する。



「ベルリ生徒だったか!?!」



▲リフレクターバックを装備したG-セルフに立ちふさがるエルフ・ブル。激しくぶつかり合う両者は、決着の瞬間に互いが誰かを知る。カーヒル大尉のときとは違い、尊敬すべき教官を殺めた衝撃はあまりに大きい



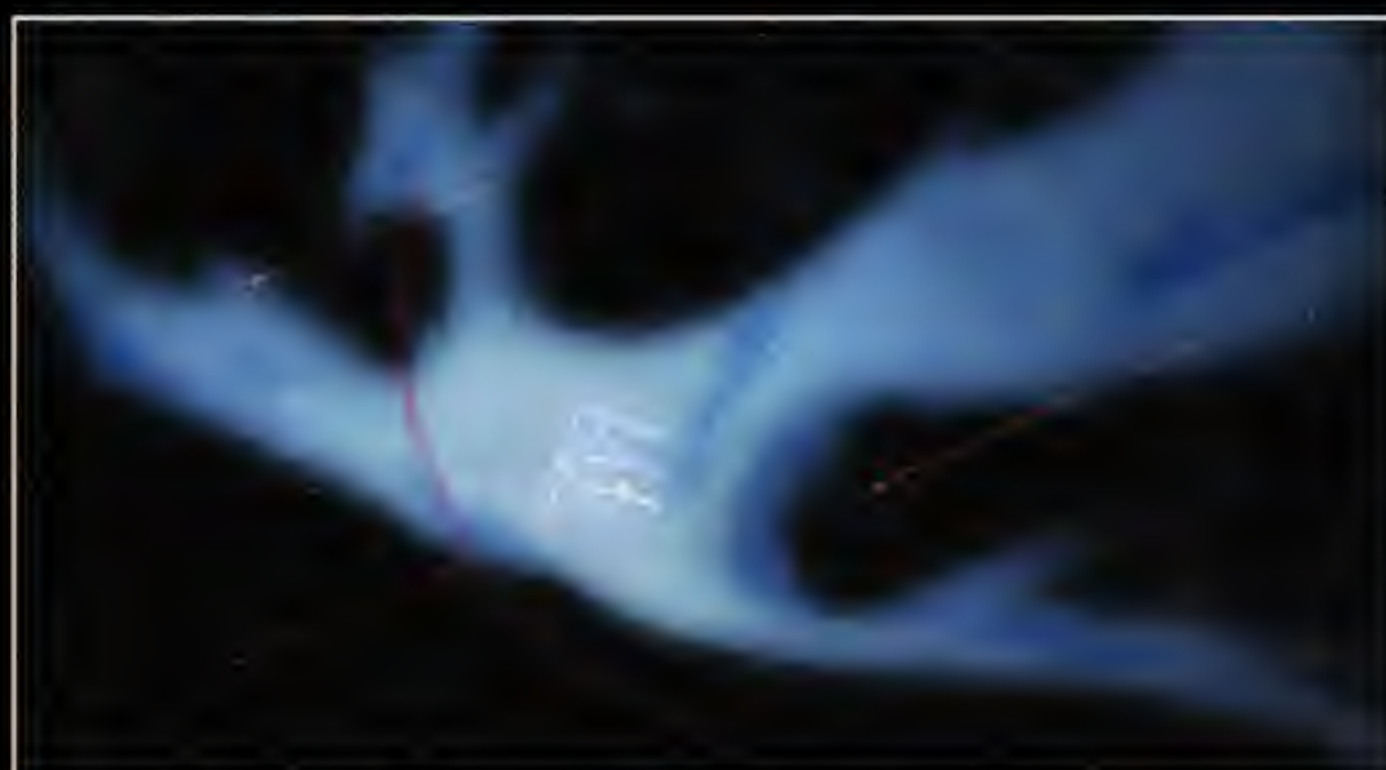
◀アンダーナットにキャピタル・アーミーの基地が設けられる。ウィルミットが非難するも、モビルスーツの運用や作戦指揮、地上の監視などはすでに機能している。デレンセンは、ウィルミットにベルリを救出すると約束するが……

DETAIL POINT

設定紹介



【アンダーナット内・移動ゴンドラ】係留したクラウンからアンダーナットの内部へと移動する際に利用されるゴンドラ。慣性重力を得るために回転しているナットと速度を合わせたのち、内部に侵入する。



▶デレンセンの死に耐えながら、クリムを救出したベルリ。しかし、メガファウナに戻れば悲しい現実に向き合うしかない。フラッシュバックする記憶。「あれは、聞き間違いだ!」メガファウナで慟哭(どうこく)するベルリに、ノレドは静かに寄り添う



07 第7話 マスク部隊の強襲

脚本／富野由悠季 絵コンテ／斧谷 稔 演出／久藤 瞬
作画監督／[キャラ] 豊田 曉子 [メカ] 阿部 邦博



クンタラ出身の兵士を選抜し、みずからの部隊を設立したマスク。彼は、自身もまたクンタラだと隊員らに明かすと、同じ出自と目標のもと結束を高め、メガファウナへと出陣する。一方、第一ナットから洋上のメガファウナを確認したウィルミットは、息子であるベルリの安否を気遣い、大気圏グライダーで地球への降下を試みる。その頃、マスク部隊の襲撃を察知したメガファウナは、臨戦体制を整えていた。だが、クリムがライヤにG-セルフを操縦させていたため、ベルリはジャハナムで出撃することに。エルフ・ブルックで構成されたマスク部隊に劣勢を強いられたメガファウナ勢だったが、ミックの乗る巨大モビルアーマー、アーマーザガンが援軍に現れたことで反撃を開始する。



◀点検と称し大気圏グライダーに乗り込んだウィルミットは、キャノピーが急に閉じられたことでパニックに陥ったように見せかける。ベルリに会いに行くための芝居のひとつだが、息子の好物であるバナナとシナモンのビスケットを忘れてしまうなど、思いつきでとった行動であることも描かれている



▶ガランデン艦上、部下たちにクンタラの地位向上を訴えかけたマスクは、キャピタル・タワーを支配することで野望を達成しようと士気を高める。これまでの出撃はチアリーダーの応援を受けたものだが、艦上では自分たちを鼓舞する



DETAIL POINT 設定紹介



【ウィルミットの執務室】第一ナットに設けられたウィルミットの執務室。それぞれの部屋には彼女のお気に入りだというカバの頭部の剥製が飾られている。



「G-セルフが空から降ってきた意味が分からないのかっ!!」



▲水没していたG-セルフと共にライヤを保護したベルリは、機体を使い換え、エルフ・ブルックの腕や脚部などパイロットを傷つけない部位を狙って無力化していく。その胸中に、デレンセンの死があったことは間違いないだろう

08

第8話 父と母とマスクと

脚本／富野由悠季 絵コンテ／斧谷 稔 演出／森 邦宏、居村健治
作画監督／[キャラ] 柴田 淳 [メカ] 城前龍治



アーマーザガンの活躍で、マスク部隊と互角の戦いに転じたメガファウナ勢。ベルリは、グシオン総監が持ち込んだトリッキーバックをG-セルフに装備すると、再びマスクたちと交戦し、彼らを撃退することに成功する。一方、アイダはキャピタル・タワーの方向から出現した未確認機を発見し、^{さくそ}索敵に向かうことに。しかし、腰部の大型スラスタが暴走してしまい、彼女は混乱のまま未確認機を撃墜しようとしてしまう。一方、その未確認機の乗員が母のウィルミットだと知ったベルリは、すんでのところでアイダに追いつくと彼女を制し、母の乗るグライダーを保護する。グシオンと対面したウィルミットは、タブー破りである月の観測写真を見せられ、宇宙から来るという脅威について聞かされる。



▲G-セルフに対し、機動性を活かした格闘戦を挑んでくるエルフ・ブルック。戦い始めこそ新しいバックパックに不慣れなベルリだったが、かく乱攻撃で形成を逆転、システムがダウンしたエルフ・ブルックに渾身の一撃を放つ



◀父のグシオンと再会したアイダは、戦闘中ながらも仲よくひと休み。グシオンに声をかけられたベルリは、アメリカ軍に入隊する意思はないと宣言する。だが、グシオンは笑いながらG-セルフにトリッキーバックの取り付けを申し出る



DETAIL POINT 設定紹介



【ビクエスト島ホテルの一室】ウィルミットとグシオン、ベルリー一行が会談したホテルの一室。海辺が一望できる室内は簡素ながらも高級感があり、絵画や間接照明そして床一面にベルシャ風の絨毯が敷かれている。



「わたし、本当に人殺しをするところだった……」



▲グライダーから発信された音声でウィルミットが乗っていることに気づいたベルリ。トリッキーバックの能力を使ってグライダーの電子機器を制御し、減速させることでウィルミットを安全に保護することができた

09

第9話

メガファウナ南へ

脚本／富野由悠季 絵コンテ／斧谷 稔 演出／遠藤広隆
作画監督／[キャラ] 高谷浩利 [メカ] 伊藤一樹

宇宙からの脅威について、真相を確かめるべきだというグシオンの提案で、メガファウナの一行はキャピタル・テリトリイへと向かうことになった。彼らはクリムとミックの乗るアーマーザガンで、キャピタル・タワーの基部、ピクローバーを目指す。だが、本国へ帰投中のマスクと遭遇し、交戦することになってしまった。G-アルケインの射撃によってマスクを撃退した彼らは、キャピタル・ガードの教官、ケルベスに先導され、ピクローバーの大聖堂にたどり着いた。ウィルミットは、法皇に宇宙からの脅威について聞いただと、彼はフォトン・バッテリーが宇宙からの恩恵だと考えたことはないのかと答える。それは敬虔な信者であったベルリたちにとって教義を根底から揺るがすものだった。



◀エルライド大陸を南下するメガファウナを、マスクが襲う。しかし、無人のモンテローロとアイーダの連係でこれを撃退。マスクは、新たな部下であるバララが乗るダベに救出された。エルフ・ブルックから脱出する際、マスクは決死のスカイダイビングを敢行する



「これまでか! バララッ!」



▲宇宙からの脅威が本当なら、キャピタル・アーミーとアメリアが協力して対抗すべき、そのためにはキャピタル・テリトリイに行くべきとベルリは主張。紛糾する場でアイーダに見とれていたベルリに、ノレドは「べーっ」と舌を出す



DETAIL POINT

設定紹介



[アマゾンの遺跡格納庫] キャピタル・アーミーの追撃から逃れるため、ケルベスにメガファウナが着陸を指示された宇宙世紀時代の遺跡。巨大な施設だが廃墟と化しており、屋根は朽ちてツタやコケで覆われている。



▲週に一度催されるキャピタル・テリトリイのお祭り騒ぎを機目にベルリたちは法皇に謁見することに。そして、フォトン・バッテリーの独占を批判するグシオンたちの前にクンバ大佐が現れた。教義の根底が覆ったことに困惑するベルリを、ケルベスはとっさの判断で連れ出す

10

第10話 テリトリィ脱出

脚本／富野由悠季 絵コンテ／荒木哲郎 演出／荒木哲郎
 作画監督／[キャラ] 江原康之 [メカ] 胡 拓磨



キャピタル・アーミィに捕捉されたメガファウナは、急遽、キャピタル・テリトリィからの脱出を図る。一方、G-セルフとベルリ、そしてラライヤを欲するキャピタル・アーミィは、ベッカー大尉を筆頭に、新型モビルスーツ、ウーシアでメガファウナの追撃を開始する。メガファウナのモビルスーツが応戦に出るなか、ケルベスが持ち込んだ高トルクバックを装備したG-セルフはなかなか起動できず、ベルリは業を煮やす。さらに、G-アルケインに乗ったアイーダがベッカーの人質にされ、危機にさらされてしまった。そんな折、ようやく起動したG-セルフに乗り込んだベルリは、バックバックの機動力を活かした戦術でベッカーを一蹴し、アイーダと共に帰還する。



◀ブリッジに姿をさらし、要求を突きつけるベッカー。威圧的な態度と行動が、彼の性格を端的に表わしている。さらに、割って入ったG-アルケインがG系であることに興味を示し、アイーダごと捕獲されてしまう



◀次々に開発される新鋭機への理解を求めるべく、議員らに演説するキャピタル・テリトリィのビルギーズ首相。議会で予算を通すには、勝利し続けることが必要とクンバラに説く姿は、キャピタル・アーミィが先鋭化した軍事国家だということを示している

DETAIL POINT

設定紹介



【アマゾンの底なし沼】ベッカーのウーシアが沈んだアマゾンの沼。ライトに照らされたベッカーが、発煙筒をかざしながら助けを求めるコミカルなシーンが描かれた。このシーンにワニが登場するのは、富野監督のアイデア。



「あそこに帰ること、母だって許してくれます」



▲ベルリは、高トルクバックを固に使った作戦でベッカーのウーシアを撃破。動けなくなったG-アルケインを背負い、メガファウナへと帰投する。一方、底なし沼にハマったウーシアから抜け出たベッカーは、友軍に救助を要請。しかし、強風にあおられ沼に転落しかける

ベルリたちがメガファウナに身を置くなか、ジュガンら急進派は本腰を入れてキャピタル・アーミーに戦力を集める。さらに謎の戦士、マスクも登場し、エルライド大陸に黒い空気が漂いはじめる。



《エルライド大陸》沿岸部

キャピタル・アーミーの台頭 ー忍びよる黒雲ー

本来、キャピタル・テリトリイは自衛権のみが自国民から認められた国家だが、この主義に反し、公然と兵器を携えて他国との戦闘に臨む武力集団が誕生した。それがキャピタル・アーミーである。キャピタル・タワーを警固するキャピタル・ガードは、他国との大規模な戦争に駆り出されることのない、あくまでも自警団的な組織だが、キャピタル・アーミーは黒幕であるクンパの意向のもと、キャピタル・ガードの人員や設備を利用する形で創設された。この状況を人々はどのように受け止めたのだろうか。ウィルミットやケルベスら、キャピタル・テリトリイには熱心なスコード教信者が数多い。宇宙世紀が科学の発展とともに戦禍を拡大し、ついには人類存亡の危機にまで及んでしまったことを戒めとして誕生したスコード教ならば、キャピタル・アーミーの暴走を許すはずもない。他国との戦争を前提として組織されたキャピタル・アーミーは、スコード教の立場から見ても異端の立場なのだ。本作ではスコード教信者がキャピタル・アーミーに反発する描写が散見される。第9話における週末の慰労祭では、街中にキャピタル・ガードのモビルスーツ・レクテンの風船人形が飾られていることにも注目したい。モビルスーツであってもタワーの修理や保全といった平和的利用を前提としたレクテンは、人々に親しまれ、戦争とは縁遠い存在なのだろう。だが、こうした戦争を忌避したい人々の思いを踏みにじるかのごとく、ジュガン司令率いるキャピタル・アーミーは、キャピタル・テリトリイのビルギーズ首相の認可のもとで着実に軍備拡張を進めてゆく。その大義は、敵国アメリカ（海賊部隊）の手中に落ちたキャピタル・タワー運行長官ウィルミットの息子、ベルリの救出だった。ベルリがキャピタル・アーミー進軍の恰好の口実となっていることに歯がゆい思いをするウィルミット。そして多くのキャピタル・



▶ナット周辺で暮らす人々は、ウィルミットに温和な態度を示す。それは、キャピタル・タワーの運行長官である彼女が住民たちに親しまれていることを表している



アーミーに反発する人々の気持ちをよそに、キャピタル・アーミーはキャピタル・テリトリイの実権を握り着実に勢力を延ばしていく。

地球に暮らす人々

リギルド・センチュリーの地球に生きる人々の暮らしぶりから察するに、彼らは農・林・水産業などといった一次産業を中心に生活を営んでいるようだ。かつての宇宙世紀時代における地球は、相次ぐ戦争の影響で工業や食糧の生産力が低下したため、スペースコロニーからの生産供給に依存しなければならぬ時期があった。さらに、同時代末期には食料危機もあり、クンタラの人々を食料として犠牲にしなければならぬ時代もあったという。『G-レコ』の時代を生きるリギルド・センチュリーの人々は大きな問題もなく暮らしているため、過去に比べれば比較的恵まれた生活を送ることができている。高級官僚は地球に住まい、大多数の人々はスペースコロニーで生活を余儀なくされるなど生活水準に隔たりがあり、一種の差別政策も行われて

キャピタル・タワーの途中に設けられているナットは、個々で大きさが異なる。第一ナットを例にすると、ナットは数100メートルの球体ブロックと直径およそ1300メートルの外円のリング状ブロックが4本の支柱でつながれた構造で、球体ブロックの中央にはクラウンが上下に行き来する円筒状の空洞が設けられている。これは全部で144基あるナットすべてに共通する基本的な構造で、第22話に登場した第五ナットは第一ナットの3〜4倍もの規模があるという。

ナットの遠心力を活かした エルフ・ブルの戦術

いた宇宙世紀。それに対し、リギルド・センチユリーに生きる人々のあいだには、潜在的に残るクンタラへの差別意識は別としても目立った格差は見られない。この点が宇宙世紀とリギルド・センチユリーにおける人々の暮らしぶりの最大の違いであり、スコード教が唱える教義「アグテックのタワー」のなかからも、同じ過ちをくり返したくないという宇宙世紀の記憶の一端を垣間見ることができる。



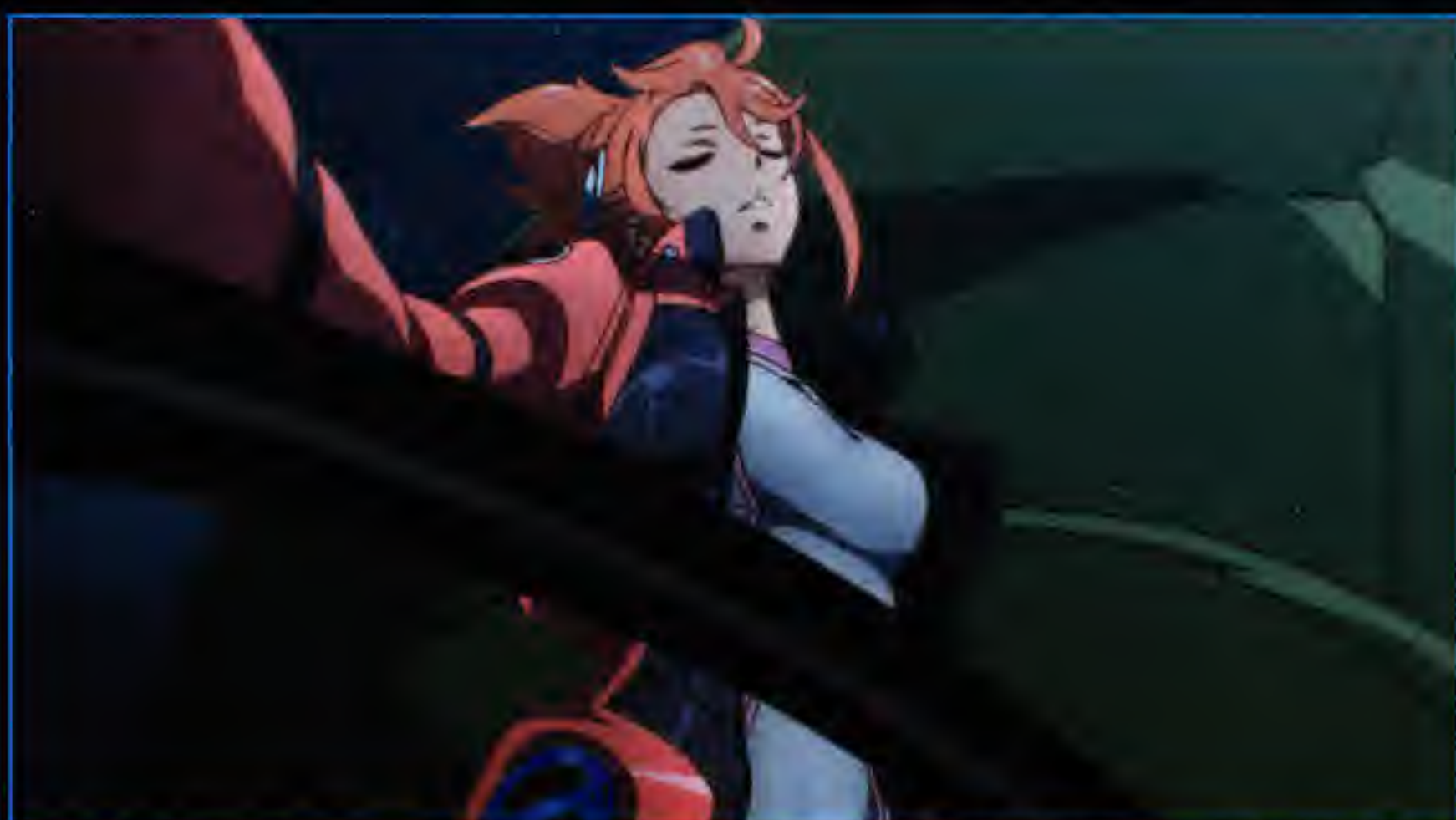
◀地上では農業や漁業、林業などの一次産業が盛んであり、週末には街をあげての慰労祭が開催される



ナットはもとがクラウンの停留を目的として運用されているだけに、作中において戦闘の手段で使われた例はあまり多くない。だが、キャピタル・アーミーの軍備がさらに増強され、第三ナット周辺に新型艦のブルジンが配備されるなど、物語終盤では軍事利用の機会も目立つようになった。ここでは第6話におけるキャピタル・アーミーの奇襲戦に触れてみたい。キャピタル・タワーの静止軌道ステーション「ナット」(副次的な施設のアンダーナットも含む)が、物語序盤で軍事的に利用された数少ない例のひとつで、宇宙の周回軌道に上がったメガファウナを奇襲するべく、キャピタル・アーミーがはさみ撃ちにする作戦が展開されている。このときのメガファウナはアメリカ本国の宇宙艦隊の囑となる作戦の任に就き、キャピタル・アーミーの牽制役を務めていた。さて、この第6話において地上からはカットシーを駆るジロンド部隊が、ナットからはデレンセンのエルフ・ブルが発進する。エルフ・ブルが発進したのは前述の外円リング状ブロックの側面からで、同ブロックが自転していることに注目したい。当然ながら出撃直前のエルフ・ブルはガントリイ(架台)で発進口に固定され、ナットのリング状ブロックとほぼ同じ運動モーメント(回転力)がかかっている。また、キャピタル・タワーとナットにも地球の自転運動の影響下にあるため、この回転エネルギーも加わっている。この状態でガントリイを解除されたエルフ・ブルには遠心力が加わり、慣性で宇宙に放り出される格好となる。それによって初動に費やされるエネルギーを節約できるだけでなく、目標のメガファウナとの距離を通常飛行の状態よりもさらに速く詰められるメリットがあるのだ。本作にはこうした地理や環境を利用した作戦や描写が数多く描かれている。それらを探してみると「G・レコ」をより一層楽しめるだろう。

モビルスーツで描かれた ラブストーリー

本作で描かれた恋愛模様のひとつにベルリのアイダへの恋心がある。第1話でベルリが彼女にひと目ぼれして以降、ビジュアルとして明確に心情が描かれることは少なかったが、第10話の後半では、アイダが搭乗するG・アルケインをベルリのG・セルフが背負って帰投するシーンで叙情的な音楽と共にベルリの淡い恋心が描かれた。また、この一連のシーンは同10話の演出を担当した荒木哲郎氏がコンテチェックの際、富野監督が追加で描き足したシーンだという(■解説書「Gのレコンペディア」第4巻より)。



▲第10話より。月明かりに照らされるアイダの艶姿にベルリは思わずドキリ。戦闘を終えた安堵感と、これからも続くであろう戦いの予感にベルリの胸中はざわつく

11

第11話 突入! 宇宙戦争

脚本/富野由悠季 絵コンテ/寺岡 巖、斧谷 稔 演出/吉沢俊一
作画監督/[キャラ] 菱沼義仁 [メカ] 戸部敦夫



クリムが指揮しているサラマンドラを追って、キャピタル・タワーに向かったメガファウナ。ところが、新型のマックナイフでスペース・ガランデンに着任したマスクたちの強襲に不意を突かれ、メガファウナ勢は、G-セルフとラライヤを明け渡すよう要求される。G-セルフに乗り込みその場に駆けつけたベルリは彼らと話そうとハッチを開けるが、物別れに終わりマスクと戦闘、これを撃退する。その頃、アメリカ本国に帰還したグシオンはラトルバイソンでキャピタル・タワー最上部のザンクト・ポルトを目指していた。一方、スコード教の聖地に軍隊が上がるのは最大のタブー破りであるとベルリは怒りをあらわにする。



◀マックナイフで出撃したマスクとの肉弾戦で、初めて彼の顔を見たベルリは、「メットの下もマスク!」と驚くが、マスクがルインであるということには気づいていない様子。G-セルフとラライヤ強奪に失敗したマスクは「飛び級生は俺の邪魔をする!」と吐き捨てる



▶グシオンは、アメリカ宇宙艦隊出陣を勝手に決めたズッキーニ大統領に意見するが、実は海賊部隊のキャピタル・タワー襲撃はゴンドワンの戦争の足場とすべく、彼が立案したことだった。タワーの独占を阻止し、世界を解放せよというズッキーニの命令にグシオンは静かにうなづく



DETAIL POINT

設定紹介



【ニューアークの港】クリムの父であるズッキーニが、側近らと共にアメリカ軍の宇宙艦隊を見送った場所。高層ビルが所狭しと並ぶも、それらはツタに覆われ荒廃が進んでいることが見受けられる。



◀ベルリとマスクの戦いは、再びモビルスーツ戦へと移行する。変形の際についてマックナイフを抱えたG-セルフは、膝蹴りを叩き込んで応戦。一方、G-セルフの攻撃を受けたマスクは、連敗の汚名返上はならず、退却を決意する



「変形がっ! 隙になるっ!」

12

第12話 キャピタル・タワー占拠

脚本／富野由悠季 絵コンテ／松尾 衛、斧谷 稔 演出／松尾 衛
作画監督／[キャラ] 可児里未 [メカ] 高瀬健一



クリムはキャピタル・タワーをアメリカのものとするため、避難船に仕立てた航空艦ガビアルをザンクト・ポルトに接近させ、内部から占領する作戦を敢行する。一方、スペース・ガランデンに乗り込んだマスクは、クリムのサラマンダラを攻撃するが、そこにアサルトバックのG-セルフが現れる。三者の乱戦になりかけるが、ザンクト・ポルトを前にしての戦いは最大のタブーであるため全員がその場は退くこととなった。ザンクト・ポルトを占領しグシオンと共に法皇と会見したクリムは、キャピタル・タワーの管理運営権を要求。ベルリたちもその場に到着するがそのとき、ザンクト・ポルトに着いていたガビアルが、突如何者かからの攻撃を受けて大爆発を起こしてしまう。



◀サラマンダラを襲撃したマスク部隊のもとヘクリムやミックらが戻り、激しい戦闘をくり広げる。戦場へ到着したベルリは、タブーを破りスコード教の聖域付近で戦っていることに激昂。途中で戦闘は中止となり、各勢力はザンクト・ポルトに入る。



◀長距離戦用のアサルトバックを取り付けたG-セルフ。分厚い専用のマニュアルを文句を言いながらも読んでいたベルリは、ハッパから「貴様に守ってもらいたいんだよ」と言われ奮起する。その頃、クリムはキャピタル・タワーの宇宙憲章を見つけ、占領作戦を立案する。

「私の部下をアメリカごときにやらせるかァ」



DETAIL POINT 設定紹介



[ザンクト・ポルト仰角] キャピタル・タワーの最上部にして終点。中央部のリングの周辺には、モビルスーツ&ランチの出入り口や船舶用大棧橋、居住区用の船舶やモビルスーツの出入り口が設置されている。



▲クリムは、自分たちにザンクト・ポルトの管理能力があるとして、フォトン・バッテリーの供給システムの支配を要求するが、運行長官であるウィルミットに拒否される。紛糾するなか、アメリカの補給艦が砲撃を受け撃沈する。それは新たな波乱を予感させる謎の艦隊によるものであった。

13

第13話 月から来た者

脚本／富野由悠季 絵コンテ／菱田正和、斧谷 稔 演出／菱田正和
作画監督／【キャラ】田頭真理恵 【メカ】小松英司



ガビアルを砲撃したのは、月の裏側トワサンガから来たドレット艦隊であった。どれほどの力を持つかわからない敵を前に、マスクは地球人同士の協同戦線を提案。クリム、ベルリ、マスクでドレット艦隊の旗艦ギニアビザウに白旗を持って接近するが、作戦を見抜かれ退却を余儀なくされる。その後、大聖堂ではグシオン、ウィルミット、ゲル法皇の地球側と、ノウトゥ將軍ら月側の交渉が開始される。ベルリたちもクリムやマスクと共に警護の名目でザンクト・ボルトに入るが、モビルスーツ戦直後ということもあり頭に血がのぼる両陣営のパイロットは取っ組み合いの喧嘩となってしまう。そんな冷静さを欠いたやりとりを見ていたアイーダは、真意は自分で確かめるべきだと考え、トワサンガ行きを主張する。



◀「非公式の動きを見せるものは撃墜しろ」というノウトゥ將軍の命令で、月側による地球側のモビルスーツへの攻撃が開始される。白旗も見破られ、作戦が失敗した地球側はザンクト・ボルトを背にして後退。これには、さすがの月側もタブー破りをしないように攻撃の手を止める



▲▲クリムは白旗の使者を装ってドレット軍に接近する作戦に自信満々の様子だが、マスクたちは協力しつつも終始小馬鹿にした態度だった。地球側のモビルスーツ部隊を見たノウトゥ將軍も「前もって知らせもない使者などは馬鹿だ」と相手にせず、躊躇なく攻撃をしかけ、作戦は失敗に終わる



DETAIL POINT

設定紹介



【ザンクト・ボルト大聖堂外観】スコード教の最高の聖域とされるザンクト・ボルト。そのなかに設けられている大聖堂は、緑豊かな周辺の景色のなかでも異彩を放つたはずまいとなっている。



「地球に移民をする
レコンギスタを実行する。」

それが本心だよな!



▲地球側のパイロットは警護と称してザンクト・ボルト内の大聖堂に向かう。エレベーターに乗り合わせた姿はまさに異域同舟。クリムが彼らの目的を「地球に移民する『レコンギスタ』の実行にある」と発言すると、トワサンガ側は彼の馬鹿にしたような態度に激怒。会議は大紛糾となる

14

第14話 宇宙、モビルスーツ戦

脚本／富野由悠季 絵コンテ／望月智充、斧谷 稔 演出／越田知明
作画監督／[キャラ] 杉本幸子、豊田暁子 [メカ] 阿部邦博



ザンクト・ポルトで地球側とドレット艦隊のあいだで交渉が開始されたものの、話し合いは平行線をたどっていた。記憶が戻ったライヤは、会談に参加するノウトゥ將軍ら司令官の名前をアイダたちに教えたのち、メガファウナでトワサンガに向けて出航するため準備を始める。そんななか、突然ザンクト・ポルトからミノフスキー粒子が散布される。クンバ大佐が自分を戦わせようと煽っていると感じたマスクは、マックナイフで出撃。ドレット艦隊に近付きたい彼は、旗艦ギニアビザウに接近し、メッセージを残した。一方、ザンクト・ポルトを出発したメガファウナは、ドレット艦隊のモラン隊に追われるが、ベルリはG-セルフで応戦し、敵部隊のリングを捕虜として連れ帰る。



◀▼マッシュナーの指示で出撃したロックパイだったが、ザンクト・ポルトを盾にして戦っている地球側のモビルスーツ部隊に激怒する。もともと、マスクの目的は戦闘ではなく、メッセージチューブによって「降伏すれば地球へ移住させる」という懐柔案を突きつけることにあった



◀トワサンガに向かうことになったベルリたちは、ライヤを変装させるためにも新しい衣装に身を包み、ザンクト・ポルトでの会談に向かう。しかし、会談の内容が不明瞭なことが多すぎると感じたアイダは、自分の目で確かめるためにも、やはりいち早くトワサンガへ行く必要があると考える



DETAIL POINT

設定紹介



【ザンクト・ポルト会議室】地球側とトワサンガ側の会談が行われた会議室は、豪華なシャンデリアや大理石の机など、きらびやかな装飾が施された調度品に囲まれている。おごそかな会議の場にふさわしい。



「想定外のことに対応できる



人間なんていけませんよ」

▲海賊部隊の捕虜となったリング少尉は「トワサンガでは地球人が来ることを想定しておらず、対応できる者がいない。それゆえに、メガファウナでもトワサンガに接触できる」と言う。G-セルフを「ウチにあった試作機」と呼ぶなど、底の知れない印象だった

15

第15話 飛べ! トワサンガへ

脚本／富野由悠季 絵コンテ／岸谷 稔 演出／河村 智之
作画監督／[キャラ] 玉川 真吾 [メカ] 中谷 誠一



ザンクト・ボルトを出発したメガファウナ。移動中、ベルリたちはライヤからG-セルフがドレット軍で不採用になった偵察用モビルスーツ「YG-111」であること、そして彼女が地球にいるあいだにトワサンガの名家、レイハントン家の生き残りを探すよう命じられていたという話を聞く。ところが、その話のさなか、メガファウナはドレット軍のマッシュナーの襲撃を受ける。G-セルフの奮闘でなんとかこれを撃退したメガファウナは、トワサンガのコロニーのひとつ、シラノ-5に入港した。無事たどり着いたことに胸をなで下ろすベルリたちと、久々の帰郷に喜ぶライヤ。そんな一同の前に現れたフラミニアという女性は、ベルリとアイーダの姿を見るやいなや「会っていただきたい人がいる」と言い出し……。



◀▼キャピタル・アーミーやドレット艦隊との戦闘後、機体修理のためにメガファウナに着陸したクリムとミック。記憶を取り戻したライヤと初めて会話し、自分たちを覚えていることに驚いていた。一方、ベルリはクリムがドレット艦隊と手を組むのではないかと考える



▲クノッソスから出撃したロックバイのモビルスーツ隊は、G-セルフを操縦するのがベルリだと気づくと躊躇ない攻撃を仕掛けるも、手心を加えながら戦うG-セルフに、手も足もでない。ベルリのあまりの強さに、ロックバイは、伝説に言われている「ニュータイプ」を想起していた

DETAIL POINT

設定紹介



【トワサンガ、サウスモロイの町】クリムやミックたちがトワサンガで最初にたどり着いた町。アメリカのビル街に比べると石畳の公道や石造りの建物も多く見受けられるが、文化基準は地球とも大差はなさそうだ。



「ただいまァー。
サウス・シラノはァー、
トワサンガー！」



▲トワサンガのモロイの町に入ったクリムとミックだったが、守備隊長であるガヴァンのモビルスーツ、ザックスに捕まってしまう。一方、メガファウナの一同は雑木林にたどり着いていた。すると、ライヤの隣人のフラミニアが現れ、モビルスーツを隠すために機体を倒すよう言われる

16

第16話 ベルリの戦争

脚本／富野由悠季 絵コンテ／斧谷 稔 演出／森 邦宏
作画監督／[キャラ] 柴田 淳、松川哲也 [メカ] 城前龍治



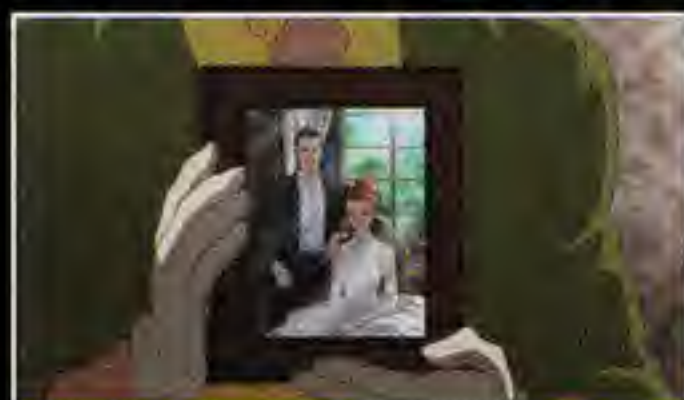
フラミアに案内されたベルリとアイーダたちは、レジスタンスの農園でロルッカとミラジに出会う。彼らは自分たちをドレット家との争いで没落したレイハントンの家臣であり、ベルリたちこそ一家の忘れ形見だと語る。自身の出生の秘密を知ったアイーダはその事実に困惑するも、共にレイハントンの再興を呼びかけるロルッカたちに、自身の使命はみずからの手で見つけると突き放す。一方、ドニエル艦長からマスクらが乗艦するスペース・ガランデンがシラノ-5に入港する情報を聞いたベルリは単騎で、ガランデンの様子を確認しようと出撃する。それをトワサンガの守備隊のガヴァン隊に見つかり、捕獲されそうになるが、ベルリはG-セルフの圧倒的な性能でガヴァン隊を撤退させるのだった。



◀突如、突き付けられた現実
に折り合いがつけられず、た
まらず出撃したベルリ。ガヴ
ァン隊に襲われて、ネットで
捕縛されるものの、鬼気迫る
反撃で彼らを後退させる。そ
の姿にガヴァンは、「ガンダ
ム」という今や伝説とされた
モビルスーツの名を口走る



「わたしたちは、とてもひどい現実と
対決してきました」



▲自分たちが地球に亡命させられた連兄だと思ったベルリたち。彼らがG-セルフが起動したのは、ミラジが仕掛けたレイハントンのDNAに反応する機能、レイハントンコードによるものだった。ロルッカたちはドレット家を打倒するという悲願を達成させるため、ベルリたちを探していた



DETAIL POINT 設定紹介



【旧レイハント家】湖畔に面したベルリとアイーダの生家。永らく使われていなかったためか、外壁は汚れ、壁面がツルに覆われている。また、小さな桟橋には白いボートが係留されている。



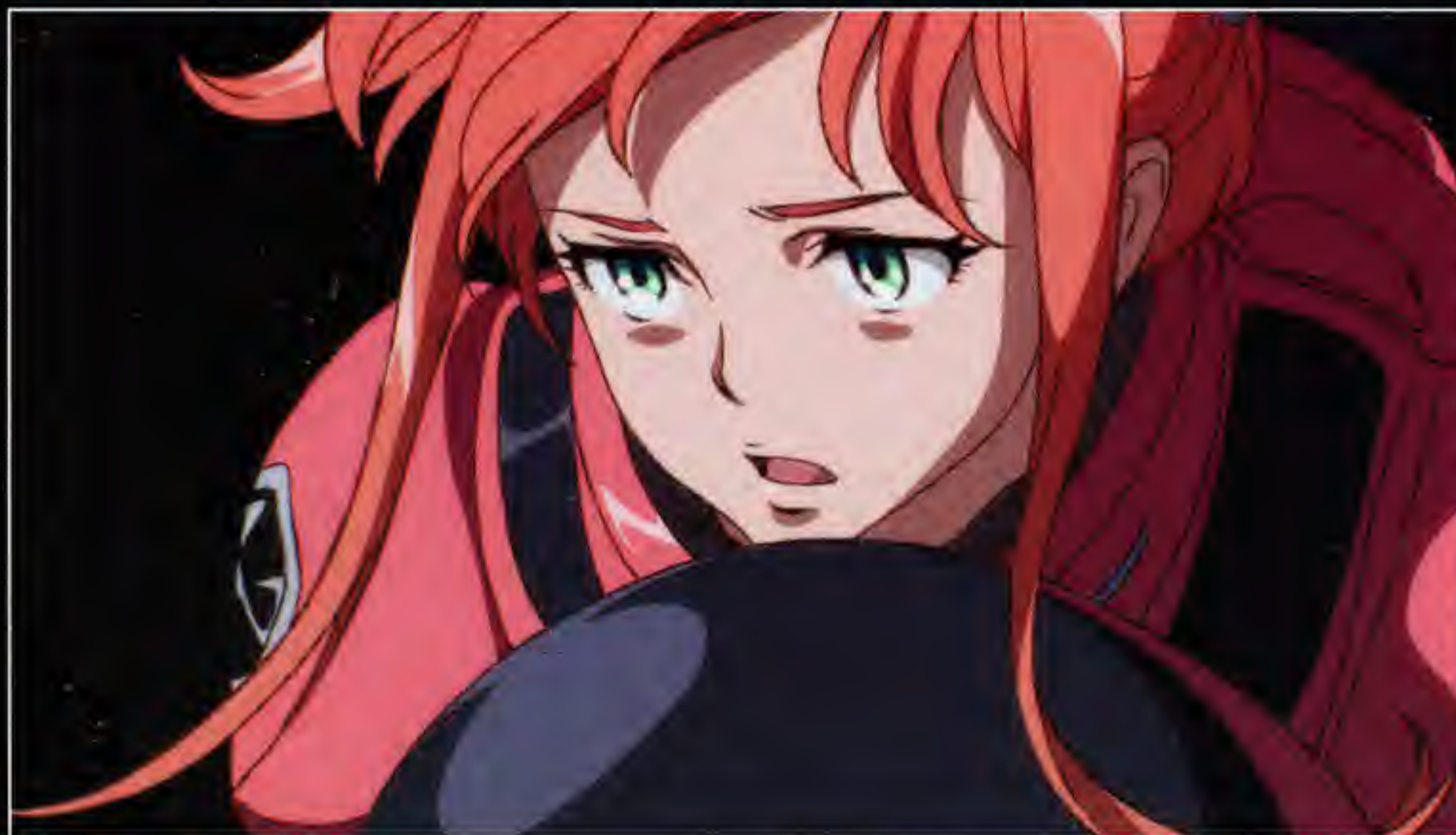
◀クンバ、マスクが乗るスペース・ガランデンはシラノ-5への入港準備を進める。ドレット軍と同盟を結ぶためであったが、クリムもまた同じことを企んでいた。そして、対するドレット軍も同じ思惑を抱いていた。各勢力の野心が錯綜（さくそう）する



17

第17話 アイダの決断

脚本／富野由悠季 絵コンテ／牧野吉高、斧谷 稔 演出／居村健治
作画監督／[キャラ] 黒崎知栄実、清水 洋 [メカ] 伊藤一樹



シラノ-5の外壁が破れて宇宙ゴミが流出してしまう事故が発生し、メガファウナは掃除の名目で出港する。ところが、ラライヤが操縦するネオドゥが、G-セルフを奪還すべく出撃してきたマスク部隊のビフロンと衝突してしまう。そこへアメリカ軍のクリムたちもやってきて、フォトン・バッテリー運搬船のクレセント・シップを前に、地球陣営は戦闘に突入する。そんななか、争う彼らの前に現れたトワサングのロックバイ部隊は、「ヘルメス財団を怒らせるとフォトン・バッテリーが配給されなくなる」と警告し、戦闘を中断させる。すべてのエネルギー源であるフォトン・バッテリーが手に入られなくなるのを避けた地球側は、全勢力が協働で宇宙ゴミの掃除にあたることに。



◀ラライヤが乗り込んだネオドゥは、出撃直後に暴走してマスク部隊の新型モビルスーツ、ビフロンと激突。なす崩し的に戦闘となる。4本腕を回転させるビフロンの攻撃に対し、ラライヤは「そんなまやかし!」と強気に挑みかかるが、接近する別部隊を警戒するベルリに止められてしまう



▶ずっと係留状態だったメガファウナは宇宙に出て、コロニーから流出した宇宙ゴミの掃除にあたる。すっかり海賊部隊の仲間としてなじんだリングは、ラライヤをめぐってケルベスと火花を散らすことに。ラライヤはこの後にネオドゥに搭乗するが、それが思わぬ混乱をもたらすことになる



DETAIL POINT

設定紹介



【メガファウナ医務室】傷を負ったメガファウナの乗員を治療する場所。机や棚、カートなどの装飾はグリーンやブルーの寒色系で装飾が統一されており、清潔感のある空間になっている。



◀◀メガファウナに潜入したクンバは、ロルッカとの接触を果たした。実は、クンバはもともとトワサングにいた人間で、ふたりは旧知の仲だったのだ。そんな彼らのやりとりを偶然にも目にしてしまったアイダは、すべての真実を確かめるためにビーナス・グロップへ向かうことを決断する



「貴公のやったことの方が
悪辣なタブー破りでしょう?」

18

第18話 三日月に乗れ

脚本／富野由悠季 絵コンテ／斧谷 稔、吉沢俊一 演出／吉沢俊一
作画監督／[キャラ] 豊沼義仁 [メカ] 戸部敦夫、片山 学



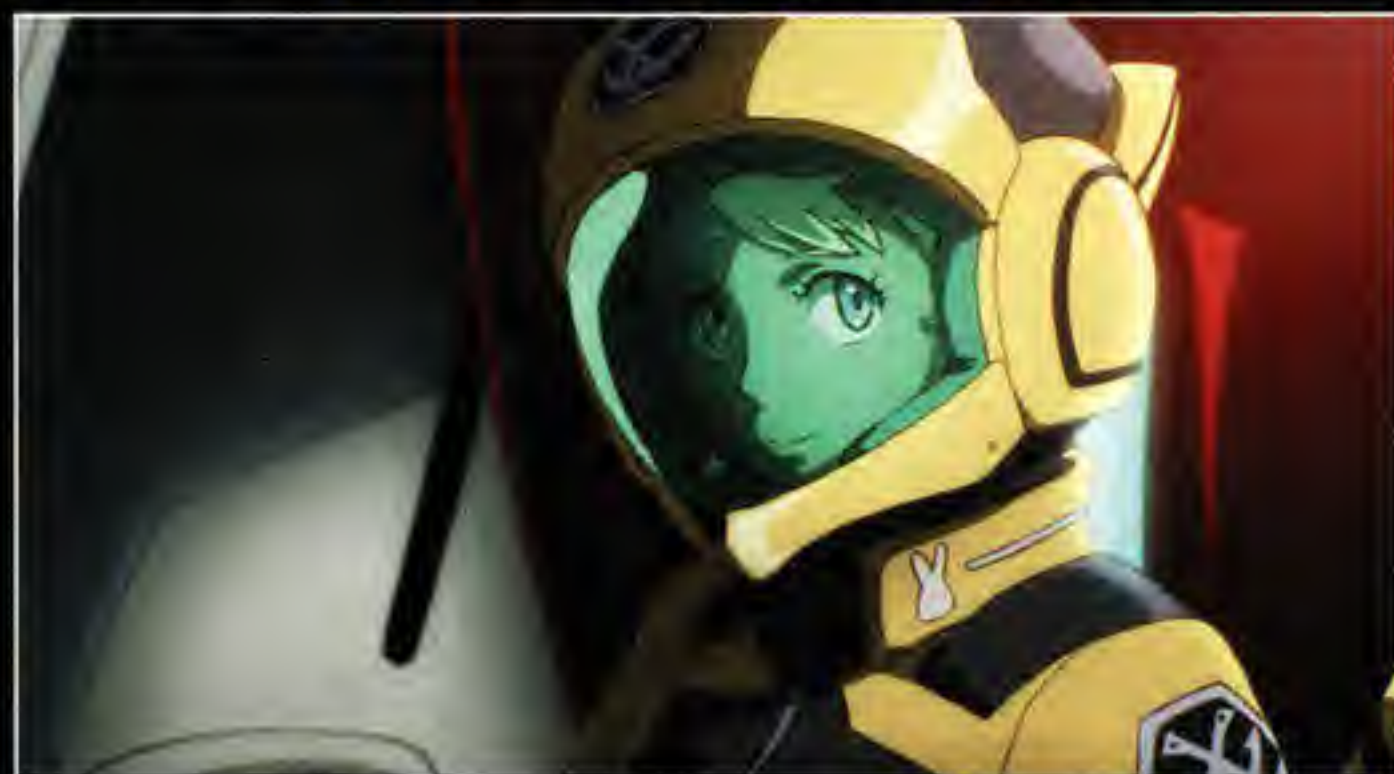
トワサンガ側からは、本国の守備隊隊長のガヴァンが率いるモビルスーツ部隊が、G-セルフ奪取のために出撃する。マスクはその混乱に乗じて、メガファウナの格納庫に潜り込むも、ベルリと鉢合わせしてつかみ合いとなってしまう。一方、メガファウナのデッキに陣取るバララは、追ってきたクリムとミックのふたりとモビルスーツ戦を開始。メガファウナ周辺は戦場と化し、海賊部隊、キャピタル・アーミー、アメリア軍、トワサンガの対立は混戦を極める。ベルリはG-セルフを狙い来る敵を次々と撃退していたが、クレセント・シップ付近を通りかかったときに、Gメタルが反応していることに気づく。導かれるように船のエンジンルームに入り込んだベルリは、そこでGメタルと同じ紋章を見つけ……。



◀マッシュナーの援護を受けながら、新たなモビルスーツ、ガイトラッシュで出撃したロックバイ。G-セルフを奪取すべく参戦すると、最大出力で攻防一体なビーム・マントを展開する。さしものG-セルフも大苦戦するが、フォトン・シールドで対抗すると、ビーム・サーベルで追い払う



◀ガヴァン隊の存在を察知したメガファウナは、クレセント・シップに接近すれば攻撃されないはずと移動を開始する。その最中に、ロルッカたちはクレセント・シップとG-セルフのシステム上の関係をほのめかす。これはどうやら「ヘルメスの薔薇の設計図」が関係しているようだが……



DETAIL POINT

設定紹介



【クレセント・シップ エンジンコンタクトルーム】クレセント・シップの核となる部屋。開けた空間の中央部にある巨大な円柱形の設備のあいだには、ベルリがGメタルを差し込んだ機械が設置されている。



「父さんと母さんの仕掛けにのって、
なぞっただけさ」



▲クレセント・シップのメイン・エンジンルームに入り込んだベルリは、レイハントン家の紋章部分にGメタルを差し込み、この船の動力制限となっていたビッグスルート・カプセルを解除する。こうしてメガファウナを乗せたクレセント・シップは出港した

キャピタル・タワーの聖域ザンクト・ポルトを経て、月の裏にあるコロニー国家、トワサンガへと舞台は移る。そこから金星方面への出立までを語る宇宙編。それはG-セルフの正体や、アイダとベルリの意外な出自が明かされる、非常に重要なシーケンスでもある。



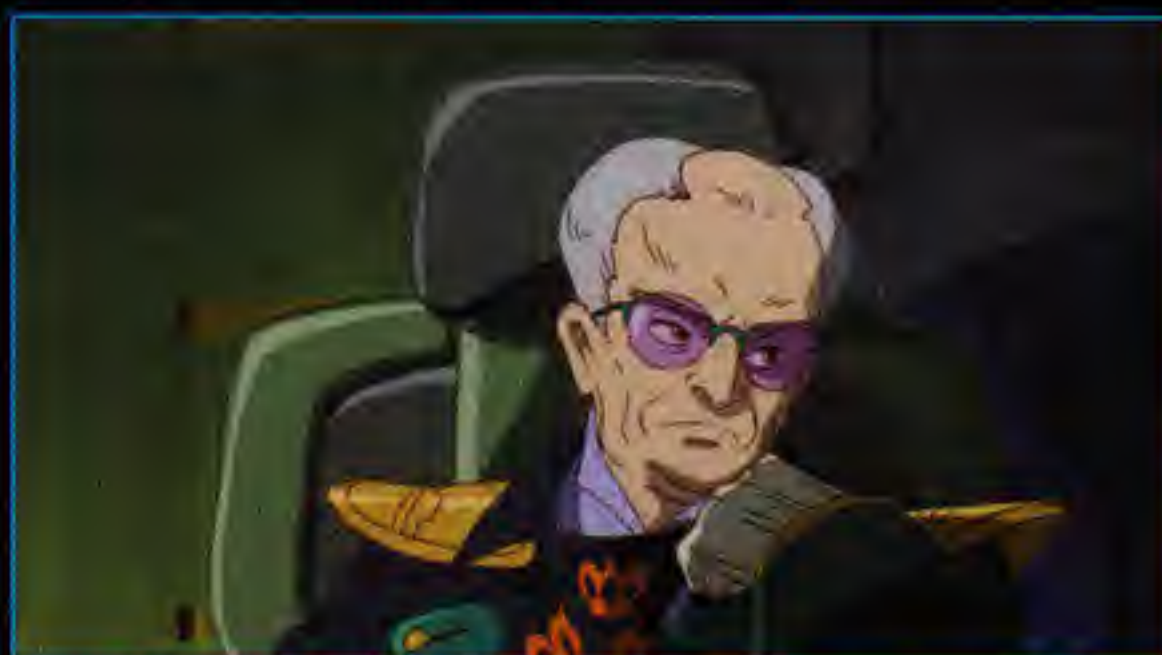
〈ザンクト・ポルト〉外観

ドレット軍とレジスタンスの活動

ロルッカやミラジたちの登場により、アイダとベルリの出自を含むレイハントン家の過去、そしてノウトゥ將軍が現当主であるドレット家とレイハントン家の関係が明かされる。武門の名家ながら、ヘルメス財団と密接な関係のレイハントン家に対し不満を持っていたノウトゥは、20年前のクーデターでレイハントン家を滅ぼし、権力を握った。さらに、レイハントン家の関係者にも圧力を掛け、不遇な立場に追いやる。一方、レイハントン家の再興を願うロルッカたちは、ひそかにレジスタンス活動を続け、Y-G-111（G-セルフ）にレイハントン・コードを組み込んで、地球に亡命していたレイハントン家の姉弟を捜索する。しかし、幼少期に地球にやってきたアイダとベルリには、レイハントン家の再興など、知るよしもないことだった。ロルッカたちは再会した姉弟の前に落胆するが、それでも彼らはレイハントン家の忘れ形見の姫君と皇子に献身的な協力を続けた。ところが、物語終盤のロルッカとミラジは、ジット・ラポラトリイの新型モビルスーツ群を入手すると、その内の一部（ダーマ、ダハック、トリニティ）をクリムたちアメリカ陣営に譲渡して機嫌をとる。さらには旧知のフラミアを通じて、海賊部隊と敵対することが必至のジット団にまで接触し、友好関係を築こうとした。かつてはレイハントン家への忠義に厚かったロルッカとミラジだが、あちこちで生き残りを図る。その行動は一見自己中心的にも見えるが、年功を経た大人たちのある種のたくましさを感じられる。一方、アイダはそんなロルッカたちの行動に対し、実家の再興を拒否して彼らを失望させた罪滅ぼしの念ゆえか見て見ぬふりをしていたのかもしれない（■ガンブラ「HG 1/144 ダハック」解説より）。

聖域としてのザンクト・ポルト

キャピタル・タワーの終着点にある施設ザンクト・ポルト。そこはトワサンガからフォトン・バッテリーを積載して来訪する巨大輸送船カシーバ・ミコシを迎える、年に一度の儀式「降臨祭」の会場である。地球圏全体のライフラインを支えるザンクト・ポルトは、スコード教にとつての聖域であり、宗教上の禁忌によって厳格に守られている。また、ザンクト・ポルトの内部にスコード教の施設、大聖堂が存在しているという事実もこの場所が聖地であるという印象を強める。それゆえに、「どのような事情でもザンクト・ポルトを攻撃した当人に、祟りが降りかかる」（第11話のベルリのセリフ）とまで恐れられるようだ。人類が科学の力で宇宙にまで生活圏を広げた未来にあつて、祟り（スコード教の神罰）をもたらすという古風な言い伝えが浸透しているのは一見、奇異で珍妙な状況にも思える。だがそれは、みずからの手で身を滅ぼした宇宙世紀と、過ぎた科学文明に対する戒めの念が祟りとして形を変えたに過



▲▶反乱を起こしてレイハントン家を滅ぼしたドレット家のノウトゥ將軍（上）。ロルッカやミラジをはじめとする側近たちは、ドレット家に苦渋をなめさせられながらもレジスタンスとしてレイハントン家の再興を画策する（右）





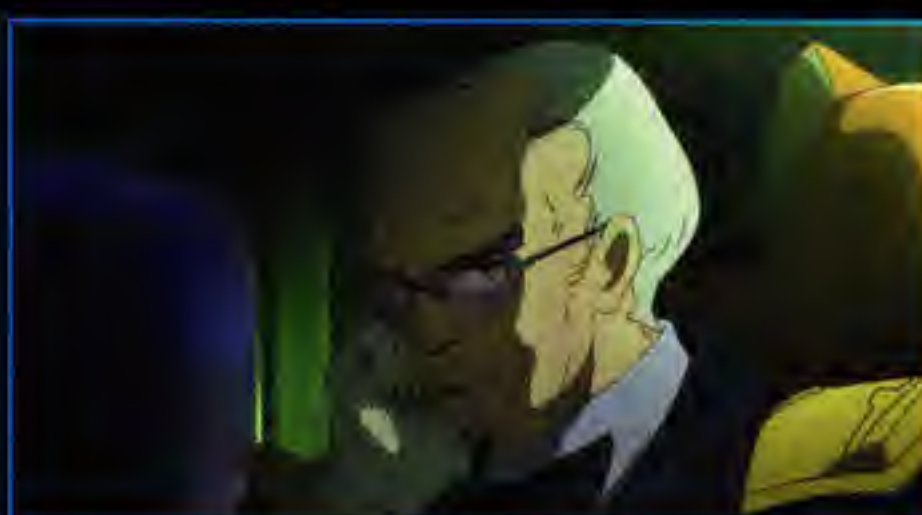
◀聖地とされているザンクト・ボルトだが、内部の聖堂はキャピタル・テリトリイのもの比べるとやや簡素な印象を受ける。ドレット艦隊を率いてやってきたノウトゥ將軍たちと地球側の要人たちの会見もこの聖堂のなかで行われた



トワサンガは宇宙世紀時代の旧弊なスペースコロニー群を母体とした、月の裏の都市国家である。本作のプロデューサー、小形尚弘氏のコメントによると、トワサンガは、宇宙世紀時代の犯罪者や地球からの棄民たちが主体となって築き上げた社会。という作中では描か

トワサンガの歴史と ドレット軍のレコンギスタ

けない。フォトン・バッテリーの譲渡が行われる一方で、スコード教の聖域でもあるザンクト・ボルトは古来の宗教と現在の科学が共存する場所でもあるのだ。2000年制作の『ガンダム』のなかでも、神像、ホワイトドールを崇めながら、古代の危険な科学文明を「黒歴史」として封印した世界観が語られた。これは『G-レコ』の宗教観とも近いものがある。だが、本作ではスコード教そのものが社会に対して科学技術の発展を抑制するシステムの役割を果たしたことで、ベルリたち登場人物の考えや行動への影響がより深く投影されている。その点において、本作では宗教と科学の関係性がより密接に描かれていることに注目したい。

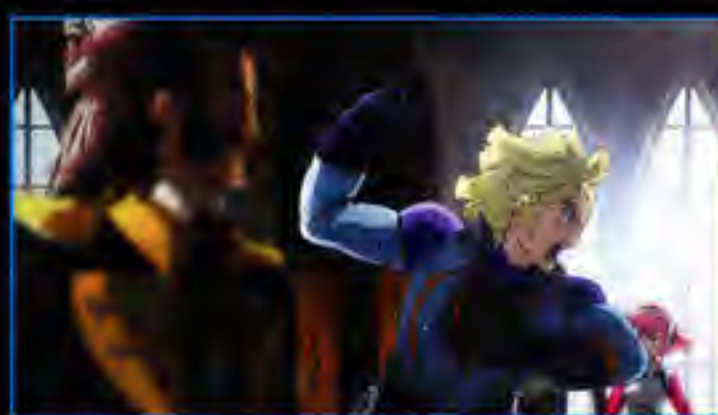


▼トワサンガが内密に進めていた作戦だと思われるレコンギスタだが「地球の居住権を餌に同盟を結ぶ」とミックが話すように、スペースノイドが地球に戻りたがるという価値観は地球側にとっても共通認識なのと思われる



れていない設定があるという（双葉社「グレートメカニックG」2015年春号）。宇宙世紀では、黎明期からエリート階級が優先的に地球での居住権を持っていた。それに対して宇宙移民者スペースノイドの大半は平民層だった。そのため、犯罪者や棄民が集められたトワサンガは、スペースノイドのコミュニティのなかでも社会階層が偏った辺境めいた地域だったと考えられる。そんな屈折した歴史を抱える一方、トワサンガは地球圏全体をまかなう新時代のエネルギー生産を目的に新組織、ヘルメス財団を設立した。やがて同財団が金星付近に拠点を移すと、トワサンガは同財団から託されるフォトン・バッテリーを地球へ移送する仲介をしながら、再び古来の科学技術を悪用した戦争が起きないよう監視する大役を担うようになった。ところが、10世紀に及びリギルド・センチュリーの歴史を経て「地球こそが、我々人類の本来の故郷」という強い思いを抱く者たちが台頭し始める。それが数々の苦渋の歴史を継承したノウトゥ將軍たちドレット艦隊の面々なのだ。彼らは大規模な地球移民作戦、トワサンガによるレコンギスタを画策することとなった。しかしな

がら、地球側との全面戦争を避けたいドレット軍は強硬な主張をすることはなく、侵攻を進めるための表向きの大義を用意している。具体的には、第13話で地球側の要人たちと対峙したノウトゥ將軍が語った「アメリカと Gondowan との大陸間戦争を、地球以上に軍備の進んだ自分たちのドレット艦隊で調停する」という善意の提案のことだ。だが、これはただの口実であり、ドレット軍の本意は内紛調停を装った地球移民計画だとクリムに見切られてしまう。ドレット艦隊が地球上の大陸間戦争に介入すれば、そこで生じるのは速やかな停戦とは限らない。参加陣営が増えたことにより複雑化し、戦禍が拡大した可能性もあった。もうひとつ留意しておきたいのは、レコンギスタに対してトワサンガ側も必ずしも一枚岩ではなかったらしいことだ。ノウトゥ將軍が「地球こそ我が故郷」と訴えるかわら、旗艦ギニアビザウの艦長はドレット軍の地球制圧はよしとしても、みずからの故郷はあくまで月なのだという主旨の心情を吐露していた。レコンギスタという同じ目的を掲げたドレット軍のなかでもひとりひとりに別の思いがあったようである。



◀第13話でロックバイは、トワサンガのエネルギー供給があったからこそ、地球人はもやのような歴史を歩めたと絶叫する。彼は若者ながら、宇宙の苦境に追いやられた祖先の苦渋を身に沁み込ませているのかもしれない



19 第19話 ビーナス・グループの一団

脚本／富野由悠季 絵コンテ／越田知明、斧谷 稔 演出／越田知明
作画監督／[キャラ&メカ] 吉田健一、桑名郁朗、倉島亜由美、橋本誠一



クレセント・シップに収容されたメガファウナは、金星近くにあるビーナス・グループへと進路を取る。ビーナス・グループやヘルメス財団についての話をエル艦長から聞くベルリたち。財団はフォトン・バッテリーを無条件で地球に提供する代わりに、地球の科学技術の進歩を禁じる「アグテックのタブー」を強いていた。それは、宇宙時代に大量消費と戦争で地球を住めない環境にした人類が、同じ誤ちをくり返さないための措置だと艦長は言う。だが、現在の地球はこのタブーを破り、複数の勢力がキャピタル・タワーを奪い合っている。そんな戦いをやめさせたいベルリは、財団の代表ラ・グーに姉を会わせたいと訴えた。そんななか、クレセント・シップの出迎えに来たというジット団に船が乗っ取られる。



◀クレセント・シップを乗っ取ったジット団は、実はトワサンガの政権与党であるハザム政権から、メガファウナー同の処分を頼まれたのだという。ジット団のリーダーであるキアとその部下たちは、威圧的な態度でメガファウナの乗員一同に迫ると、彼らを危険分子として隔離してしまう

「クレセント・シップを

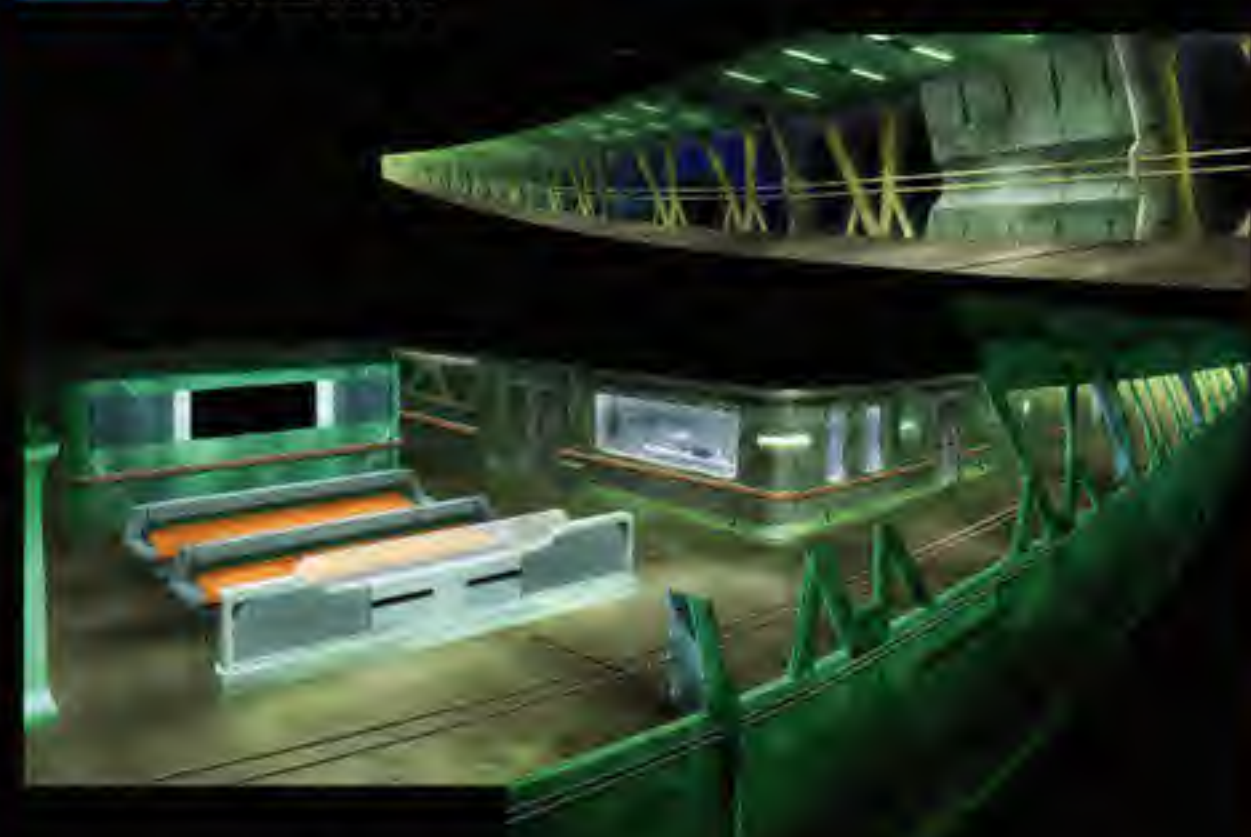
我が方に解放していただく」



▶クレセント・シップの医師でもあるフラミアの指導で、船内をランニングするメガファウナの乗員一同。これは宇宙線の被曝対策や、雑菌を吐き出すために必要なのだという。このほか、船の補修で船外活動に動しんだり、戦闘がないときのベルリたちの活動の一端が垣間見られる



DETAIL POINT 設定紹介



【クレセント・シップ回廊】船内のガラス張りの回廊はマラソンコースにもなっており、スポーツの施設がいくつも設けられている。また、フラミアが汗の診断をしていた部屋も併設されている。



◀▼ジット団に乗っ取られて一同が身動きがとれないなか、メガファウナではジット団のスパイだったフラミアとヤーンがG-セルフ強奪を試みていた。だが、レイハントン・コードが必要なG-セルフを動かすことができない。そんなフラミアたちの動きに気づいたベルリは、止めようとするも……



20 第20話 フレームのある宇宙

脚本／富野由悠季 絵コンテ／森 邦宏、斧谷 稔 演出／水本葉月
作画監督／[キャラ] 可児里未、柴田 淳 [メカ] 高瀬健一



クレセント・シップがジット団にジャックされたことを察知したロザリオ・テンの警察組織、テン・ボリスはモビルスーツ部隊を出撃させるも、ジット団から返り討ちに遭う。一方、海賊部隊は各陣営がタブー破りを避けるため、オーシャン・リング付近では大規模な戦闘になりにくいと考えた末、ビーナス・グループの総裁であるラ・グーに会うことを決断。フラミアからG-セルフを奪還したのち、ベルリはオーシャン・リングへと向かう。だがその途中、G-セルフを狙うキアがジャイオンで襲いかかり、シー・デスクの底を大きく損傷させてしまう。海水の流出を止めようと亀裂に飛び込むジャイオン。G-セルフもそれを追うが、海水を抜けたシー・デスク内部でベルリが目にしたのは、地球に似た海の景色だった。



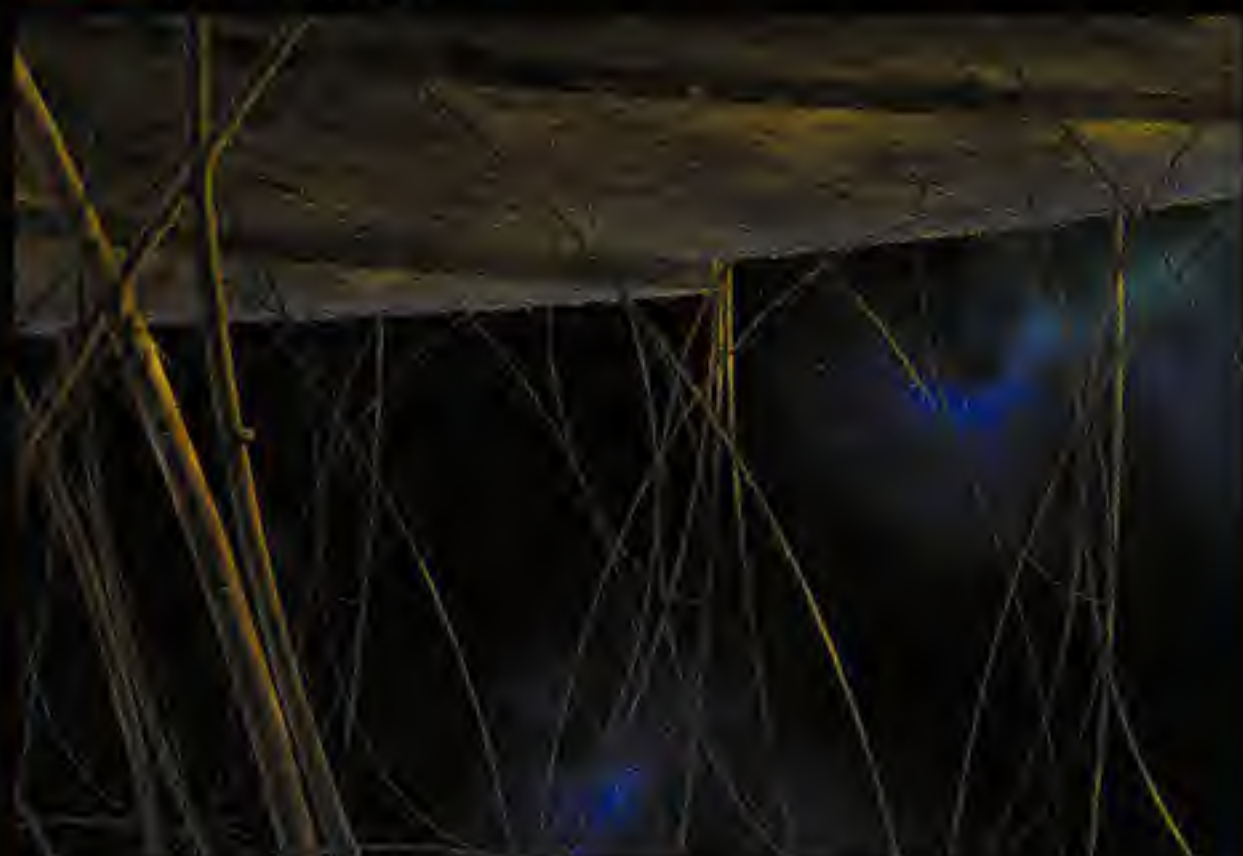
◀ジット団の目を盗んでメガファウナから抜け出したベルリは、アイダから借りたG-アルケインで出撃し、無事にG-セルフを取り戻した。一方、なんとしてもG-セルフを手に入れて調査したいキアは、最悪の場合、G-セルフの四肢を切断して胴体部分だけでも持ち帰ろうと考えていた



▼テン・ボリスが出撃させたモビルスーツを次々と破壊していくジット団だが、ビーナス・グループの技術保全局である自分たちに武器が向けられたことに、キアはショックを隠せない。一方、オーシャン・リング付近ではジャスティマのピーム・サーベルがテン・ボリスに猛威をふるっていた



DETAIL POINT 設定紹介



【オーシャン・リング、シー・デスク下面】無数の管によって、海水で満たされたシー・デスク全体が支えられている。また、この下面には段差が刻まれており、それが渦巻き状の模様となっている。



▲シー・デスクの自動修復機能の範囲を超え、亀裂からあふれ出る海水に絶叫するキア。このままでは、シー・デスクの底が抜けてオーシャン・リングで暮らす人々の命を危険にさらしてしまう。これ以上被害を拡大させぬべく彼は、みずからのモビルアーマーを沈めて穴を塞ごうと決断する

21

第21話 海の重さ

脚本／富野由悠季 絵コンテ／松尾 衡、岸谷 穂 演出／松尾 衡
作画監督／【キャラ】田頭真理恵 【メカ】小松英司



ジャイオンを追ってメディスベシーの海上に出たベルリ。対して、キアはジット・ラボラトリから特殊電磁波兵器を搭載した大型モビルアーマー“コンキューデベヌス”を持ち出し、電磁波オープンでG-セルフを焼き尽くそうとする。だが、キアがG-セルフと戦っているあいだも海水の流出は止まらず、シー・デスクの底が抜け、人々に甚大な被害を与える危険性が浮上。その責任を感じたキアは、戦闘を中断して穴を塞ぐべく、決死の覚悟でコンキューデベヌスと共に海へと沈む。その頃、テン・ボリスのサポートのもとロザリオ・テンへ乗り込んだメガファウナは、ジット・ラボからG-ルシファーの持ち出しに成功。ベルリと合流したのち、ビーナス・グループの総裁、ラ・グーと面会した一同は会食に臨むこととなる。



◀確実にシー・デスクの底の穴を塞ぐため、キアは機体を穴に埋めた後も、ジャイオンに残ることを決断する。海水の浸水が進むなか、レコンギスタ作戦をジット団の仲間に託すと、彼は機体と運命を共にして流水を止めた。敬慕するキアを助けられなかったクンは、ひたすら慟哭する

「隊長オー。

一緒に行くんじゃないんですか!!」



▲▶頭に爆弾をくくりつけられ、クレセント・シップをジット・ラボの鉄骨棧橋へ着けるよう、ジット団に脅されていたエル艦長だったが、実はこれは爆弾ではなくパーティーグッズだった。一方、ジット団の戦いから逃れたメガファウナは通信が途絶えたベルリの現在地を探ろうと画策する



DETAIL POINT 設定紹介



【オーシャン・リング ジット・ラボラトリ組み立て工場】ノレドとマニィが潜入し、G-ルシファーを鹵獲した場所。高い天井と、複数機の組立ができるような広い空間になっている。窓はあまり多くなく、全体的に薄暗い。



◀ノレドとマニィの活躍によって、ジット・ラボでG-ルシファーを鹵獲したメガファウナ勢。テン・ボリスの誘導でロザリオ・テンに向かった彼らは、ラ・グー総裁と面会し、会食に臨む。食事中、総裁はムタチオンを話題にすると、自分が約200歳に近いと明かし、メガファウナー同を驚かせた



22

第22話 地球圏再会

脚本／富野由悠季 絵コンテ／宮地昌幸 演出／河村智之
作画監督／[キャラ] 杉本幸子、田村 篤 [メカ] 松永 辰、重田敦司

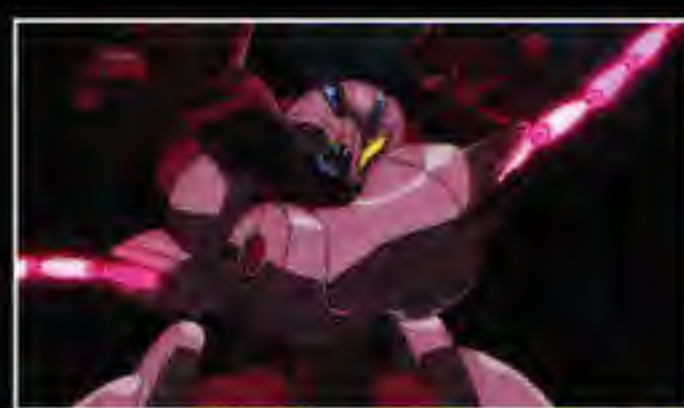


ジット団は犠牲になったキアを満艦飾で追悼するフルムーン・シップで地球へと向かう。メガファウナもフルムーン・シップを追って、クレセント・シップと共に地球圏への帰途についていた。ところが、彼らを待っていたのはキャピタル・アーミー、アメリア軍、ドレット軍ら3つの勢力のにらみ合いだった。ベルリたちはなんとか第三ナットのワンジラでウィルミットと再会するが、すでにキャピタル・タワーはキャピタル・アーミーに掌握されていると知る。その後、彼らはアイダの父、グシオンが座乗するラトルバイソンに向かうことにするが、マニィはジーラッハの操縦訓練に見せかけて海賊部隊を離脱。モバイルアーマーに搭乗したままスペース・ガランデンへと帰還し、マスクと再会する。



「……あなたは、お強い方です」

◀▼ラ・グーとふたりで会い、クンバ大佐が20年前に「人類は地球上で弱肉強食の戦いをさせて強化すべき」と提唱していた過去を聞いたアイダ。ムタチオンであるラ・グーに、ボディスーツを外した真の姿を見せられた彼女は、その極度に細く、もろそうな体を強い眼差しで見据える



▲フルムーン・シップに乗り込んだジット団は、テン・ボリスのモバイルスーツによる制止を力づくで排除し、キア隊長を偲びながら地球へ向かう。ノレドは直撃したジーラッハの訓練に余念がないが、なかなかうまくいかない。ノレドとラライヤはG-ルシファーで初出撃する

DETAIL POINT 設定紹介



【オーシャンリング レストラン】ラ・グーとアイダがふたりで会食をしたレストランの個室席。オーシャン・ビューのロケーションや、豪華な内装など、かなりの高級店のように見える。



▲メガファウナを離れたマニィは、ひとりスペース・ガランデンへ向かう。バララ隊はマニィを迎撃しようとするが、マニィの光信号を受け取ったマスクは、攻撃中止を命じる。メガファウナがピーナス・グロップへ旅立って以来、久々に再会したふたりは、互いの名を呼びあい抱擁し合う

トワサンガでの戦いからひとまず離れ、メガファウナの一行はクレセント・シップに同道する。その先にあるのは地球から見て金星方面に位置するビーナス・グループだ。物語の舞台はフォトン・バッテリーの産地である金星近傍へと移る。



《オーシャン・リング》全景

ヘルメス財団と ビーナス・グループの理念

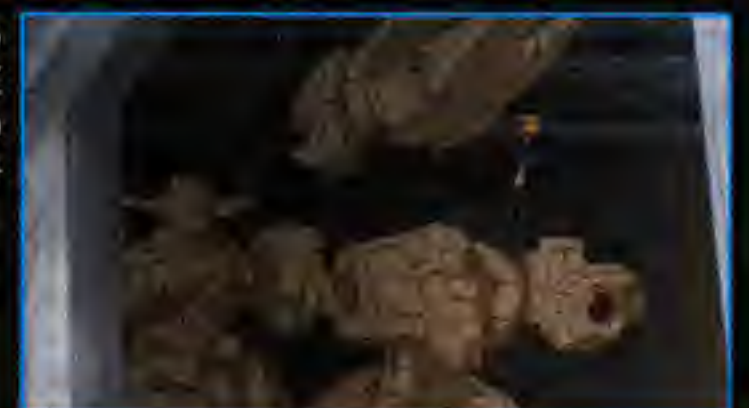
ビーナス・グループには、宇宙世紀末期からリギルド・センチュリーの黎明期にかけて金星に近い宙域へと移住してきたトワサンガの民、ヘルメス財団の末裔が今も暮らしている。現在、彼らは財団の総裁を務めるラ・グーのもと、トワサンガを介して地球へのフォトン・バッテリーの供給を行なっている。地球に限らずトワサンガもまたフォトン・バッテリーにエネルギーを依存しているため、アクテックのタブーを課すビーナス・グループは多大な影響力を持つ。また、本作においてビーナス・グループの人々は、リギルド・センチュリーを生きる人類のなかで最も技術力に秀でた人々だといえる。そもそもビーナス・グループとは、フォトン・バッテリーの集合体「ビーナス・リング」と人工の大海が浮かぶスペースコロニー「オーシャン・リング」の総称である。それは宇宙世紀から現在のリギルド・センチュリーにかけて蓄積された科学技術の集大成で、宇宙世紀の遺産「ヘルメスの薔薇の設計図」もここに秘蔵されている。なお、ビーナス・グループの人々すべてが、フォトン・バッテリーの生産と月への輸送に献身しているわけではなく、地球に住む人々と同じく二次産業に従事している人間も多数いるようだ。

ムタチオンを恐れる ビーナス・グループの人々

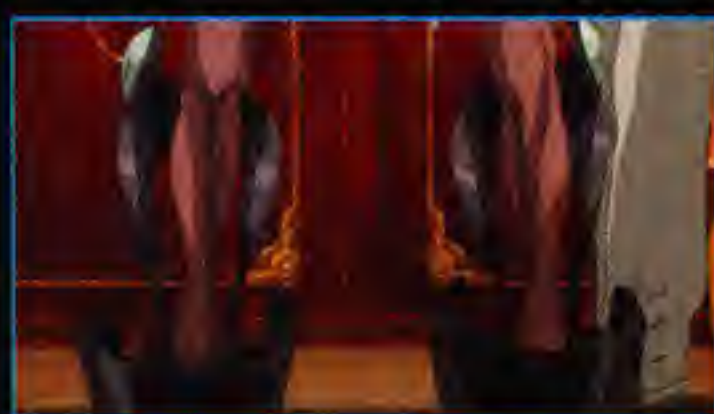
ベルリたちがビーナス・グループで出会った人類の突然変異体「ムタチオン」。これは宇宙線による被曝や過酷な宇宙環境の影響により、突然変異した人々のことを指す。作中ではラ・グーとフラミアがムタチオンとして登場しているが、これはふたりが先天的に特別な因子を持っていたわけではなく、ビーナス・グループで暮らす誰しもに起こりえる問題だといえる。ムタチオンの人々の見た目は手足が短くやせており、通常の



▲ビーナス・グループの首都があるロザリオ・テン。外壁には巨大な薔薇の浮彫が刻まれ、この意匠も「ヘルメスの薔薇の設計図」とのつながりを感じさせる



生活に補強具のボディスーツを要する。ジット団のチッカラがコックピット内でたびたび筋トレに励む姿も描かれたが、彼女は突然変異が生じる可能性を回避するため、(低重力の状況下でも筋肉が衰えないよう)肉体を鍛えていたのである(■ガンブラ「HG1/144 ジャスティマ」解説より)。そもそも過去にトワサンガのヘルメス財団がいかなる理由で金星方面への移住を敢行し、ビーナス・グループを築き上げたのか、その真相はいまだ明かされていない。彼らはなぜ自分たちの身を危険にさらしながらも新たな拠点に移ったのだろうか。もしかすると、ヘルメス財団の先人たちは宇宙世紀末期における数多の問題に取り組むべく、地球上では製造できないフォトン・バッテリーをより効率よく生み出すため、太陽圏に少しでも近い金星近傍を新天地としたのかもしれない(フォトンが「光子」を意味する点も、さらなる太陽光を求めたことに由来すると考えられる)。フォトン・バッテリーを唯一のエネルギー源とするリギルド・センチュリーの世界では、ヘルメス財団の先人たちが成し遂げた功績ははかりしれない。そして、地球の人間がフォトン・バッテ



中盤以降のビジュアル面を牽引したものとして印象的なのは、ビーナス・グロウプの輸送船であるクレッサント・シップとフルムーン・シップだろう。実は本作には、クレッサント・シップの存在がイメージ構築に大きく貢献している。富野監督が2002年〜03年初頭頃、本作でメカニカルデザインを務めた山根公利氏にデザインを依頼し、その際にできたのがクレッサント・シップの原型となる画稿だった。P60でも触れたように、「脱ガンダム」を目指すうえで宇宙エレベーターが大きな糸口となり、エネルギーを移送するには相應の規模の艦艇も必要……と富野総監督のイメージは膨らんでいたようだ。クレッサント・シップの原型デザインは本作の企画書の初期段階から掲載され、そこには「SCORM-TARRSHIP」(SCORM

リーの恩恵を享受する裏側には、ピーナスグループの人々が抱えるムタチオンの問題があることも忘れてはならないのだ。

クレセント・シップから始まった
『G-レ』

「TAR」は英語で、三日月刀の意味の仮称も示されていた(■解説書「Gのレ」コンペディア」第2、9巻より)。

ジット・ラボラトリイが夢見た
レコングスタ

「ジット・ラボラトリイ」は、リギルド・センチュリーの人類のなかでも最も技術が発展しているビーナス・グロウプを拠点とした宇宙世紀の技術の研究機関である。その技術保全局長キア・ムベッキを旗頭にレコンギスタを望む面々で組織された「ジット団」は、トワサンガと同様、地球への「レコンギスタ作戦」を画策していた。その背景には、チッカラが筋トレをしていたことが示すように、彼らにムタチオン化への警戒や恐怖心があつたためのような。なお、ジット・ラボラトリイが存在するシー・デスクと呼ばれるコロニーは、外敵の侵入を阻む構造にはなっておらず、隔壁一枚がかかるうじて宇宙を遮っているだけであつた。しかし、内部には多数の宇宙美術建築が並べられており、なかには19世紀初頭のヨーロッパ建築を思わせるロマン主義の巨大立像も数多く築き上げられている。ムタチオンを恐れ、安寧の地として地球を目指すジット団だが、そのなかには地球文化への憧憬の念が込められていたのかもしれない。

ジット団とテン・ポリス

ピーナス・グロウプにはモビルスーツを擁する組織が複数存在している。そのひとつがジット・ラボラトリイで、もうひとつが自警組織のテン・ポリスである。過激派集団のジット団と違い、テン・ポリスはあくまでも専守防衛が任務で、パイロットたちも戦闘には慣れていない。第20話では、そんなテン・ポリスがレコンギスタを開始したキアたちジット団に対して反撃する場面が描かれる。テン・ポリス側から見れば、ジット団の行動はピーナス・グロウプの方針とはかけ離れたもので、



さらには発砲してきたキアらにテン・ポリスが反撃するのは当然のことともいえる。ところが、ここでキアは「そこまで嫌つか!!」と叫ぶ。このひと言にピーナス・グロウプにおけるジット団の立場が読み取れる。ジット・ラボは宇宙世紀の科学技術を研究して現代に復活させることを主旨とした団体である。しかし、それはアグテックのタブーを地球圏に啓蒙するピーナス・グロウプの総意とは必ずしも相容れるものではないのである。ジット団は異分子的な存在ゆえに周囲からうとまれていると、キアは自覚しているのだと考える。その一方、第22話の冒頭におけるチッカラたちの説明から判断するに、テン・ポリスのなかにもジット団の行動に賛同する人員は少なからずいるようだ。それゆえ、キアとしては自分たちがレコンギスタを始めれば、テン・ポリスの面々も作戦に協力してくれると信じていたのだろう。だが、現実にはキアの思惑と違い、テン・ポリスの理解を得られるには至らなかった。キアの行動には彼らなりの理想があったが、その思いは受け入れられないまま、ジット団はレコンギスタを実行していくことになる。

23

第23話 ニュータイプの音

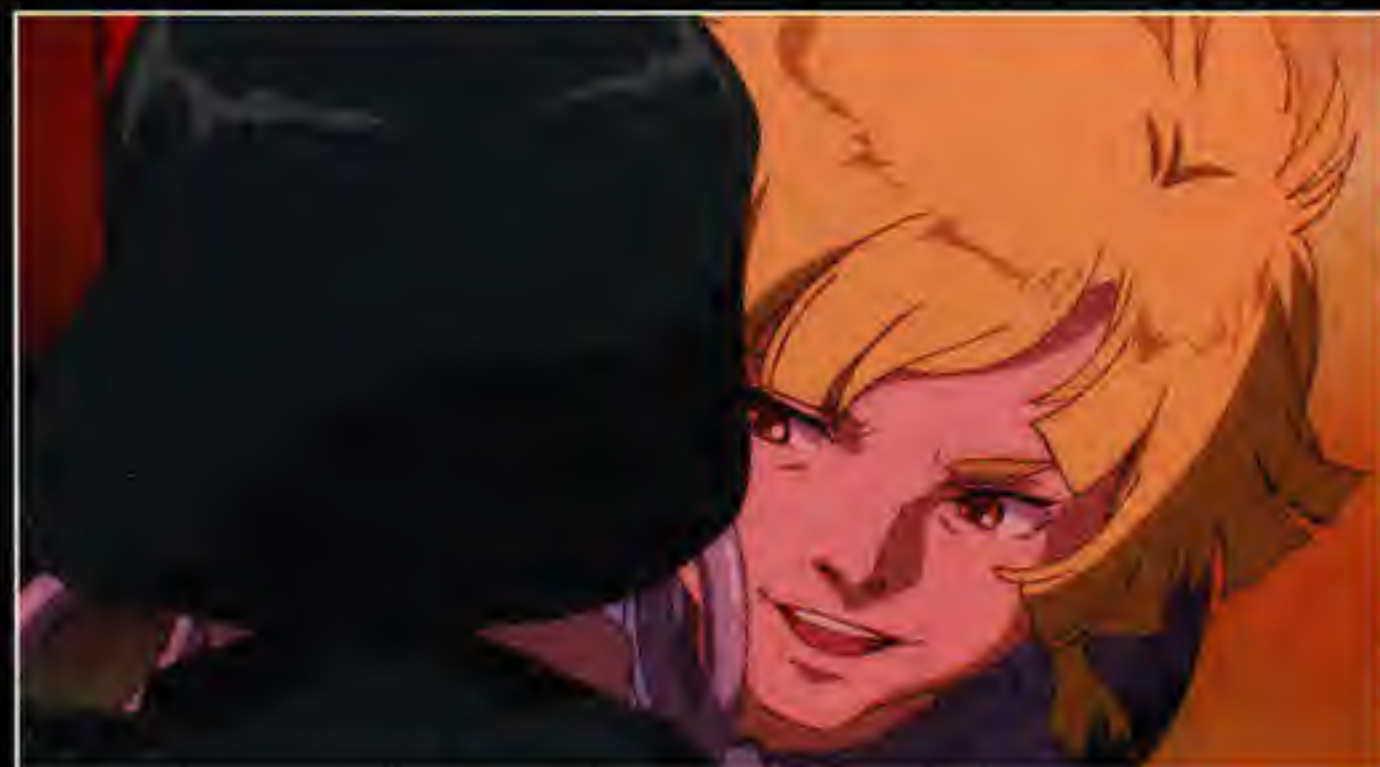
脚本／富野由悠季 絵コンテ／高橋敦史、斧谷 稔 演出／居村健治
作画監督／[キャラ] 玉川真吾 [メカ] 中谷誠一



ラトルバイソンに乗艦したベルリたちは、グシオン総監からアメリカ軍入りを要請される。だが、ベルリとアイーダはこれを断り、メガファウナの一員として戦うことを宣言。それでもアメリカへの協力は約束した。その後、出撃したベルリはアメリカ軍、キャピタル・アーミー、ドレット軍ら3陣営の戦いを見定めようとしていた。ところが、ビーナス・グループからきた味方のポリジットが前線に飛び出し、ロックバイに撃墜されてしまう。追ってきたG-セルフは、ビーム・マントを駆使して迫ってくるロックバイのガイトラッシュと交戦しこれを撃墜。ロックバイの戦死を受けたマッシュナーは、戦場からの離脱を余儀なくされる。一方、マスク部隊はフルムーン・シップに接触し、ジット団と手を組んでいた。



◀▼G-セルフを発見したロックバイは、食い気味に襲いかかり、ガイトラッシュのビーム・マントを広げて巻き付けようとする。ところが、G-セルフは全方位レーザーでマントを散らすと、アサルトモードにチェンジ。G-セルフの一斉射撃を受けたガイトラッシュは、パイロット共々爆散する



▲▶フルムーン・シップ奪還のため出撃することになったロックバイ。出撃前にはクノッソスのガンルームで、マッシュナーと抱擁を交わす。自分の身を案じてくれるマッシュナーに対し、ロックバイは自信に満ちた顔で、活躍を約束。しかし、この会話がふたりにとっての最後の会話となる



DETAIL POINT 設定紹介



【クノッソス・パイロット待機室】ロックバイら、パイロットたちの待機室。機体カラーと同じ黄緑色の壁に大きなガラス窓がはめ込まれたシンプルな造り。また、消火器や斧など、戦艦らしく応急用の備えも万全。



「宝を失うことになるのは、
わかっていたはずなのに！」

▲ロックバイはベルリの攻撃で戦死。上官であり恋人であったマッシュナーは、彼の最期を感じ取ったのか、己の采配を悔やみ、慟哭する。そして、戦況芳しくないドレット艦隊は戦場を離れていった。一方、また人の命に手にかけてしまったベルリは、形容しがたい感情に襲われ肩を震わす

24

第24話 宇宙のカレイドスコープ

脚本／富野由悠季 絵コンテ／重田敦司、斧谷 稔 演出／吉沢俊一
作画監督／[キャラ] 柴田 淳、黒崎知栄実、杉本幸子 [メカ] 伊藤一樹、城前龍治



ジット団からカバカーリーなど最新鋭の機体を提供されたマスクは、友人同士が争うべきではないと考えたマニィから「ベルリと友達になって」と頼まれるも、ベルリの生い立ちを聞いて、さらに反抗心を強めていた。一方、アメリア艦隊とドレット艦隊は停戦協定を結ぶべく接近していたが、そこへバララの大型モビルアーマー、ユグドラシルが強襲してくる。動き回るテンダービームの猛威で、両軍の艦艇は次々と撃沈され、ノウトゥが指揮するギニアビザウも爆散する。そんなユグドラシルの戦い方に憤りを感じたベルリ。これ以上の被害を出さないために、G-セルフでユグドラシルを撃破する。だが、制御を失ったユグドラシルのビームは、グシオン率いるラトルバイソンを捕えて道連れにしてしまう。

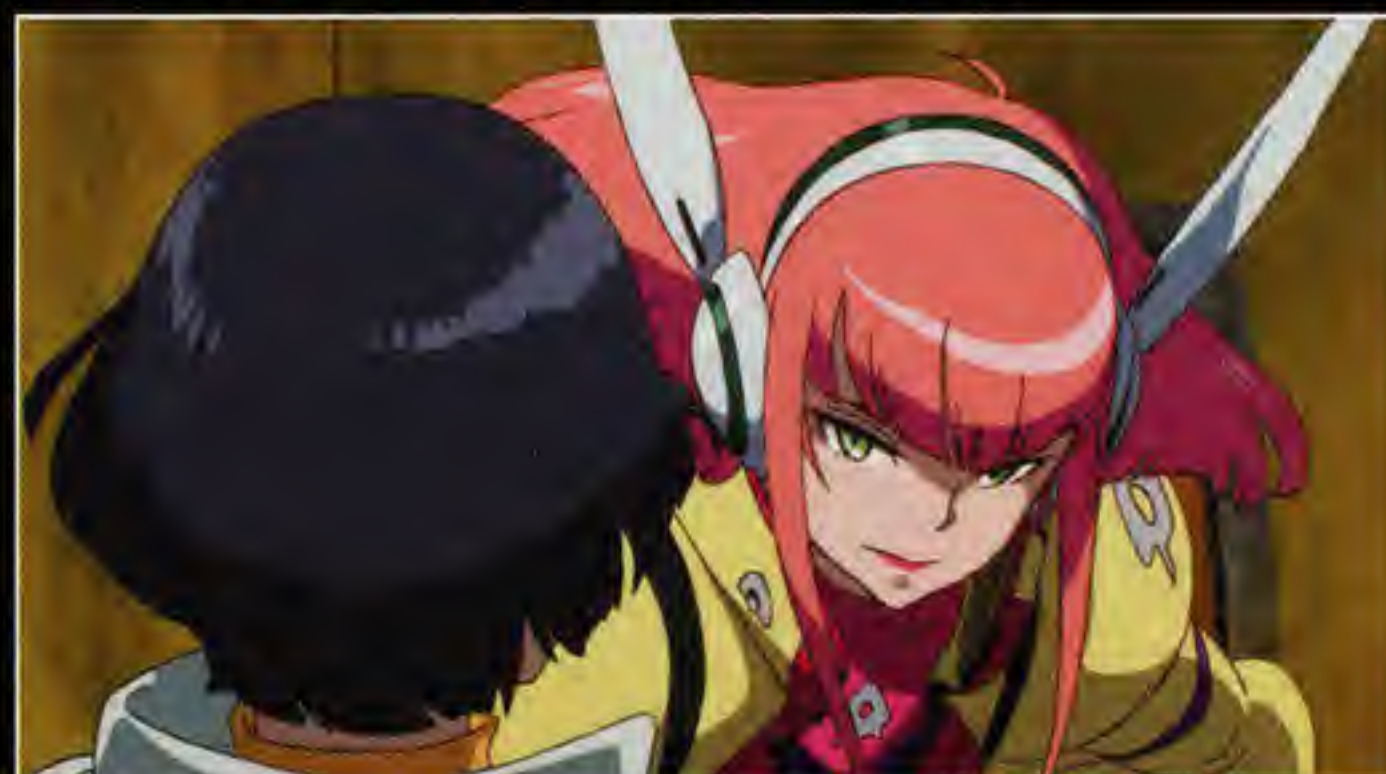


◀▶ベルリに撃たれ、沈みゆくユグドラシル。コントロール不能となったビームの残光は、偶然にもラトルバイソンのブリッジを捉えた。あっという間に、アイーダの眼前で虚空に消える父、グシオン。「泣くのはあとにしましょう」そう言うと、ベルリはG-セルフでG-アルケインの手を静かに握りしめた

「え？ お父様……？」



◀▶ジット団から提供された新型モビルアーマー、ユグドラシルに搭乗するバララ。マニィに「(マスクを)大事にしなよ」と、自身はマスクから身を引くことを告げる。だが、嫉妬心はすぐには拭えなかったのか、その想いを戦闘にぶつける。その感情はマスクも感じとれるほどのものだった



DETAIL POINT 設定紹介



【フルムーン・シップ、ガンルーム】マスクたちがユグドラシルの出撃を見送った一室。ドーム状のガラス窓で開放感がある部屋には、シンプルながらもロッカーなどの出撃に備える設備が整う。



▲テンダービームを駆使したバララの大量殺戮に、ベルリは怒りをあらわにする。G-セルフのコピベシールドでビームを無効化してユグドラシルに接近すると、ビーム・サーベルでとどめを刺す。その瞬間、ベルリはユグドラシルのパイロットがバララであると、初めて知るのだった

25

第25話 死線を越えて

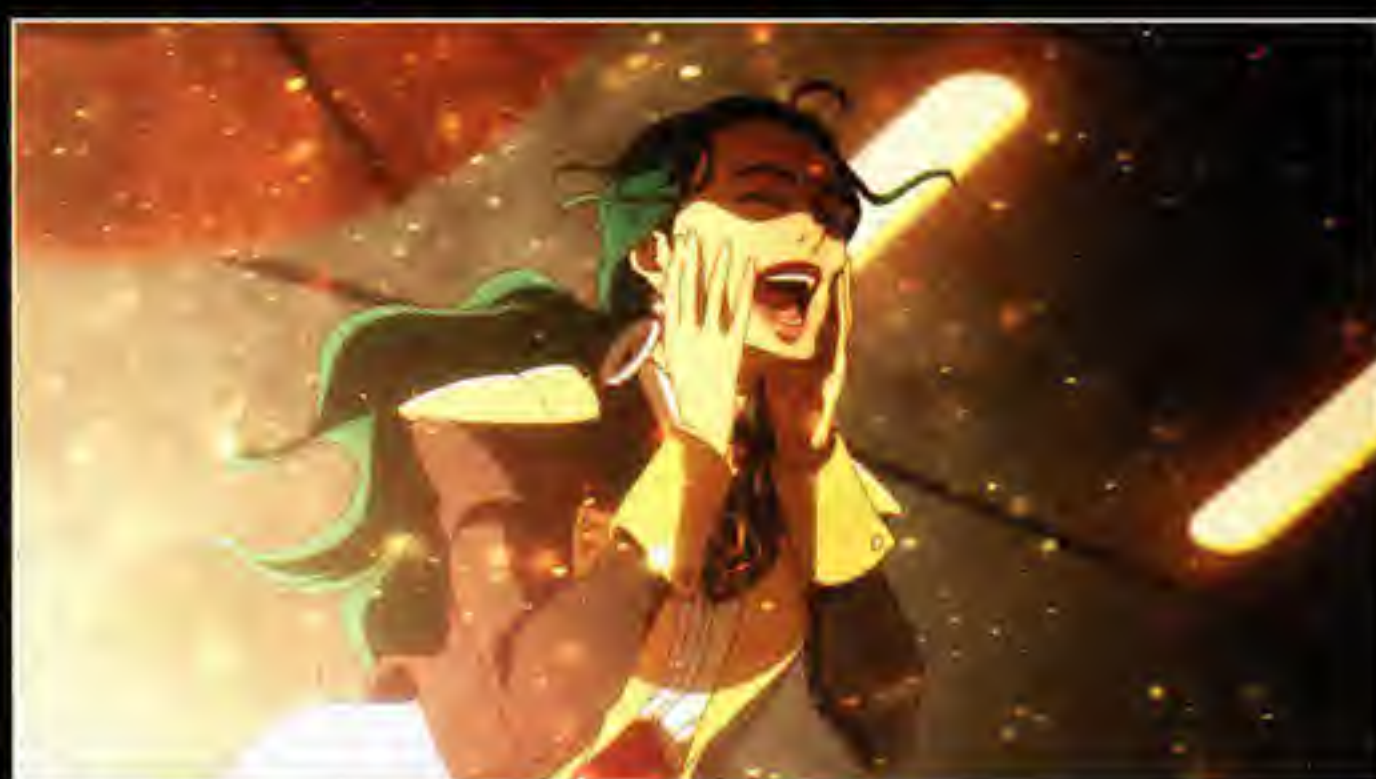
脚本／富野由悠季 絵コンテ／宮地昌幸、斧谷 稔 演出／越田知明
作画監督／〔キャラ〕菱沼義仁、可児里未 〔メカ〕戸部敦夫、高瀬健一



ロックバイを失ったマッシュナーは、フルムーン・シップを奪取するために、艦長の反対を押し切ってドレット軍唯一の生き残りであるクノッソスを進撃させる。しかし、マスクたちがそれを許すはずもなく、猛攻を受けた彼女はロックバイの後を追うように艦と共に沈んだ。一方、マスクはクノッソス撃墜後、地球の重力に引かれながらG-セルフと交戦していた。戦闘中、ベルリから何度も説得を受けるマスク。しかし、もはやベルリに敵意しか持たない彼が、その言葉を受け入れられるわけがない。やがて、ベルリたちのメガファウナ、マスク率いるキャピタル・アーミー、クリムが指揮するアメリカ軍は大気圏へと再突入していく。死線を越えた者たちの眼下に広がるのは、母なる大地であった。



◀◀クノッソス撃墜後、ベルリのG-セルフを発見したマスクは、マニィのジーラッハと共にカバカーリーで攻撃を仕掛ける。ベルリは2機に応戦しながらも、戦いをやめるようにとマスクを必死に諭す。しかし、ベルリの血筋と恵まれてきた境遇に敵意を深めていたマスクは、話を聞く気配はなかった



▲▲フルムーン・シップを奪取すべく出撃したが、マスク部隊とジット団の猛攻を受けるクノッソス。ミノフスキー粒子散布下でも、フォトン・アイのついたジャスティマのミサイルからは逃れられない。マッシュナーはロックバイの後を追えることが喜ばしいと言わんばかりの表情で炎に飲まれる



DETAIL POINT 設定紹介



【ギアナ高地】大気圏を突破した者たちの眼前に広がっていた光景。美しい朝日と果てなく広がる木々の緑は、「母なる大地」を強く感じさせる。ジット団の面々は、そんな地球を「あったかい」と評した。



「失敗したら一緒に死ぬことになる」



「いいわよ、ルイン」

▲耐熱フィルムと逆噴射で大気圏突入を試みるルインとマニィ。賭けとも言える試みに、マスクはこれまで顔を隠してきた仮面を外し、何度もマニィの名前を呼ぶ。ふたりは固い絆と愛情で結ばれていたのだ。大気圏を突破したマスクは、ベルリを一撃で仕留めると宣言するが……

26

第26話 大地に立つ

脚本／富野由悠季 絵コンテ／斧谷 稔、森 邦宏、宮地昌幸 演出／森 邦宏、松尾 衡
作画監督／[キャラ&メカ]吉田健一、桑名郁朗、中谷誠一、柴田 淳、玉川真吾、田頭真理恵、黒崎知栄実、城前龍治



ギアナ高地に降り立ったアイダたちは、ズッキーニ大統領がキャピタル・テリトリイ占領のためにひそかに用意したアメリアの新艦隊を発見。だが、キャピタル・アーミィやジット団、ラライヤのG-ルシファーら各勢力からの猛攻で大統領の野望は潰える。3陣営が入り乱れ、まさに混戦極まる状況のなか、チッカラのジャスティマはクリムのダハックに敗れ、ジュガン司令も生死不明、クンバもグライダーごとジャブローの穴に消え、戦況は決着に向けて動き始めていた。一方、マスクのカバカーリーとG-セルフの一騎打ちも最終決戦へと突入。結果的に相打ちとなり、それをもってアイダが戦闘を終結させる。それから数ヶ月後、ルインやクリムは新たな旅へと出立し、ベルリもまた世界一周を目指すのであった。



▲▲ベルリを追うマスクが洞窟で見た、宇宙世紀時代のモビルスーツ、ズゴックの朽ちた姿。かつて、この地で大規模な戦闘が行われたことが示されている。洞窟に身を潜めていたベルリだが、マスクの射撃によってパーフェクトバックの一部を破損してしまう



◀ついに迎えた最終決戦。機体の限界を迎えつつあるG-セルフとカバカーリーは、殴り合い、もつれながら装甲を散らしていく。果てには互いの機体はバラバラになる。しかし、両者共に命を落とすことはなかった。コア・ファイターで脱出したベルリに対して、マスクは無念の咆哮を上げる



DETAIL POINT

設定紹介

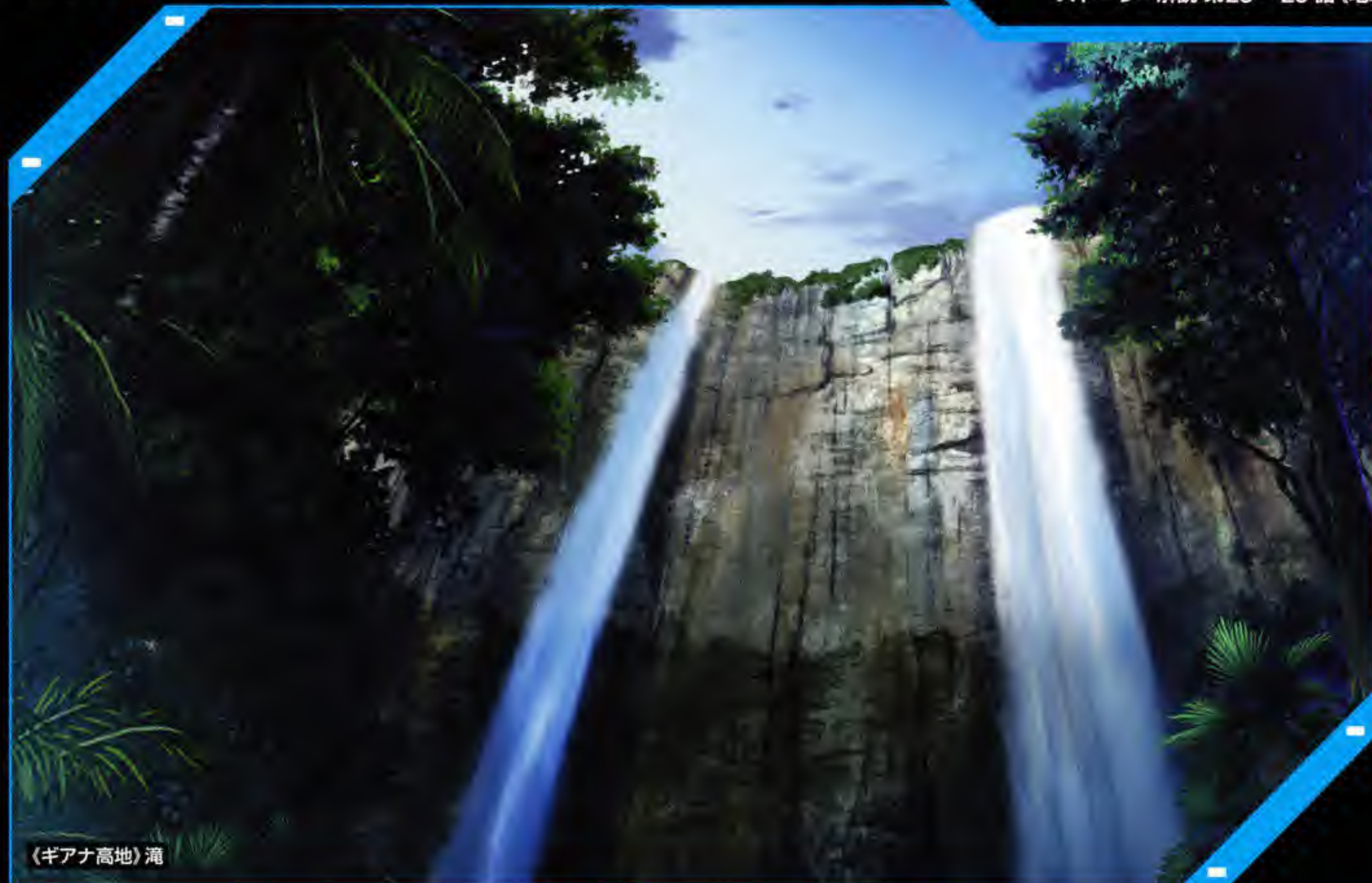


【三つ富士 山麓】ベルリが登った三つ富士。現実の富士山が噴火しているという設定だが、山道は現在のものと酷似している。須走(すばしり)ルートは健在で、ジャンクを使えば15分ほどで下山できるようだ。



▲戦闘は終結し、ベルリたちは安寧を取り戻した。クレセント・シップは世界巡航の旅に出ることになり、メガファウナの一行も乗り込むことに。立ち寄った日本で船を降りたベルリは、ジャンクに乗って自分の足で世界一周の旅に出る。ベルリの旅は、ここから始まっていく

メガファウナ勢は地球圏に帰還した。そこでは依然として各陣営の緊張関係が続く。さらにジット団も戦線に参入した。ジット・ラボラトリの強力な新型兵器群も続々と前線に投入され、戦場は熾烈さを究める。そしてマスクとベルリの因縁は!?



《ギアナ高地》滝

空のカーシーバ・ミコシと それぞれの思惑

メガファウナ勢が金星付近に行っていたあいだ、ドレット軍はゲル法皇を人質に取り、カーシーバ・ミコシに幽閉したが、彼をマスクが助け出したことにより、カーシーバ・ミコシは空の状態となる。この空の船を制圧してドレット軍とアメリカ軍の休戦講和の交渉材料にしようと考えたのがグシオンだった。事実、ドレット艦隊にとってカーシーバ・ミコシを抑えられたことは痛手だったようで、その様子は自分たちの立場が不利になったと焦りを見せる第24話のターボ將軍の描写から読み取ることができる。その理由はトワサンガには、かなりの数のスコード教信者があり、カーシーバ・ミコシはトワサンガからザンクト・ポルトにフォトン・バッテリーを運ぶための大型輸送船であると同時に、スコード教の重要なご神体だからだ。しかし、ここで興味深いのはカーシーバ・ミコシに対する登場人物たちの考えにわずかな相違があることである。自由になったゲル法皇が「グシオンが考えるような価値がカーシーバ・ミコシにある」と首肯したとおり、この船を盾に取ったことがドレット軍への牽制につながり、事態は休戦に向けて動き出した。しかし、クリムはカーシーバ・ミコシを制圧したことを好機と捉え、このままドレット軍との戦争継続を訴える。一方、アイダは空のカーシーバ・ミコシはスコード教のご神体という側面を抜きにすれば、実は大した価値のないものと考えていた。ピーナス・グロップでラ・グーと対面した彼女は、時代が変わりつつあることを察知し、地球圏の人類がいずれスコード教の統制から解放される可能性が見えているようだ。さらに、マスクがゲル法皇救出の任務をはたした後にカーシーバ・ミコシに執着しなかったのも、結局はそれが武装のないただの大型輸送船で、戦略的にあまり意義がないと考えたうえでの判断だった。ベルリも、そういったマスクの考えを理解しているように見える。



▶マスクにとっては、スコード教のご神体であるカーシーバ・ミコシへの不可侵性などほとんど意味がなかった。自分の戦略にとって無価値だと考えたマスクは、法皇を救出するとカーシーバ・ミコシから、ごく当たり前に離れていく



ベルリの苦悩と変化

序盤で心ならずもカーヒルを死なせたベルリは、アイダを深い悲嘆のなかに突き落とし、自身も人を殺した現実には大きな傷を負った。この直後、ベルリは海賊部隊に参加するが、その段階ではまだキャピタル・アーミィとの戦闘にも消極的である(第4話ではカットシー部隊に相応の被害が出たが、これはクリムやほかの海賊部隊の攻撃による結果のようだ)。そんなベルリが戦いに熱を込めたのが、第6話でエルフルと戦ったときだった。このときのベルリは、キャピタル・トリィのなかで強行的に軍備を進めるキャピタル・アーミィに義憤を感じていた。しかし、その結果としてベルリはよりもよって恩師デレンセンの命を思いがけず奪ってしまう。自分の恩師を死なせた現実、ベルリを再び深く落ち込ませることになるが、その後、彼は戦いの場で可能な限り不殺に努めようと心に誓う。第7話では、マスク部隊によって窮地に追い込まれた状況をミックのアーマーザガンに救われるが、危機を



◀ベルリのG-セルフがロックパイの乗るガイトラッシュを撃破。激情のなかでベルリはみずからの意思で敵を殺すが、その感覚への慣れはなかった。そんな彼にケルベスとテン・ポリスの無事だった面々は戦いの後、温かいねぎらいの言葉をかける



脱したベルリが感じたのは、敵部隊が全滅していないという安堵の念だった。彼は、それほどまでに戦いで人の命を奪うことに敏感になっていった。また、物語中盤のベルリの切実な心情を語るセリフでは、第16話でガヴァン隊と対峙した際に放った「殺しはしない!!」けど、今度、僕らの邪魔をしたら、容赦はしない」という言葉が印象的だ。しかし第23話では、地球圏へ視察に来たテン・ポリスの使節を殺された悲しみと憤りの念ゆえ、ベルリはほとんど自覚的にロックパイの命を奪うこととなる。そして、勝利の昂揚や生存の安堵ではなく、仲間を救えなかった無念と人を殺めたという強烈な寒気だけを感じた。戦わなければ生き残れない、仲間がまたやられるという現実からも、ベルリは目を背けられないのである。だからこそ、最終話でクンのマズラスターを機動不能のみに留めたベルリの行動は、本当に大きな意味がある。そして、ベルリの行動は結果としてクンのお腹に宿っていたもうひとつの命を守ることもつながったが、その事実を知ったとしたらベルリは本当に喜んだのではないだろうか。

ラライヤが語った イノベーション

第25話の前半でアイダは父グシオンの死に涙しながらも、過ぎた理想を追い求めた父は軽率だったのだと評した。リギルド・センチュリーを生きた地球人が、クンバがビーナス・グロウプから持ち込んだ「ヘルメスの薔薇の設計図」に踊らされて、イノベーションや宇宙の革新といった領域にまで踏み込むのは、まだまだ分不相応で時期尚早だと思っているからと思われる。しかし、そんなアイダに向けてラライヤは憮然とした表情で「ガランデンに、サラムンドラに、クノッソスって、イノベーションですよ?」と、つぶやく。うっかり聞き逃しそうなひと言だが、ラライヤの言葉には、実は重い意味が込められていると考えられる。グシオンを含む各陣営の軍人が軍拡目標でどんなに高い理想を掲げ、技術革新(イノベーション)を追い求めたところで、その先にあるのはあちこちの陣営の宇宙戦艦やモビルスーツのような危険な軍備の増強だけなのだ。問題は、高い技術を追いつめる理念があるかないかではなく、その高い技術をどういった方向に使うかこそ、人類にとって大事な作業なのだ。ラライヤはアイダを含む地球圏すべての人に訴えているのだ。最終話で、侵略目的でギアナ高地を進軍してきたラトルパイソン2号艦に向けて放たれたラライヤの「あの軍艦に乗っている大人って、大きなおもちゃをもらって、はしゃいでるんです」という憤怒のセリフの意味を考えてみると、より分かりやすいだろう。ラライヤはもともとレイハントン家のもとの領地周辺を生家とし、それゆえドレット艦隊のなかでも日陰者だったようだ。そんな彼女だからこそ軍事のなかで暴走する技術革新のありように無闇に熱狂したりせず、冷静な視点で、客観的に見るこができたのだろう。



パイロットたちの得た思い

モビルスーツに乗って戦うパイロットたちの思いも、状況に応じて時々刻々と変わっていく。最終決戦の前半を見せた第25話では、生死を賭けた大気圏再突入のイベントまでが語られた。ダーマの装甲に守られるクリムとミック、カバカーリーの特装装備で死線を越えるマस्कとマニイの強烈な一体感もこの場面ですっかり描かれた。そもそもマस्कは己の野心のため、クリムは親の威光抜きを才能を戦場で示すためなど、それぞれのパイロットには、戦う動機があった。だが、ひとつ間違えば爆散必至の状況のなか、彼らが命を賭ける理由はそんな野心や思惑ではない。それは互いの愛しい相手を慈しみ合う純粋な想いからだった(マニイだけは以前から願っていた状況にようやくたどり着いたといえるが)。そう考えると、この第25話の前半で愛しいロックパイをすでに失ったマッシュナーがあえなく戦死していく姿も、最終話で実はキアの子供を身ももっていたクンが戦場を生き延びる結末も、物語上の強いメッセージ性を感じさせる。奇蹟さを増していく最後の戦線で個々の戦士に力を与えた大きな要因のひとつは、愛しい相手と共に生きるため、あるいはその忘れ形見を守るため、何かなんでも生き抜こうとする強靱な思いだったのだ。

ギアナ高地での 混戦する各勢力

第26話で激戦の主舞台は地上のギアナ高地へと移行した。複数の陣営が絡み合う複雑さはそれまでの宇宙戦と同様だが、第25話でドレット艦隊はすでに壊滅しているの、残るのは海賊部隊とクリム&ミック、マスク部隊と連携したジット団、そしてマスク部隊の本隊ながら独自の戦略を展開するキャピタル・アーミー正規軍の3陣営だ。さらに、このときスッキーニが生前のグシオンと立てた計画を遂行しようと、アメリカの



◀大気圏再突入の際、死を覚悟したマスクとマニィ。恋人を想い続けたマニィの心はここで報われるのだが、そのことでマスクの心からベルリへの深い憎悪の念が消えるわけではなかった



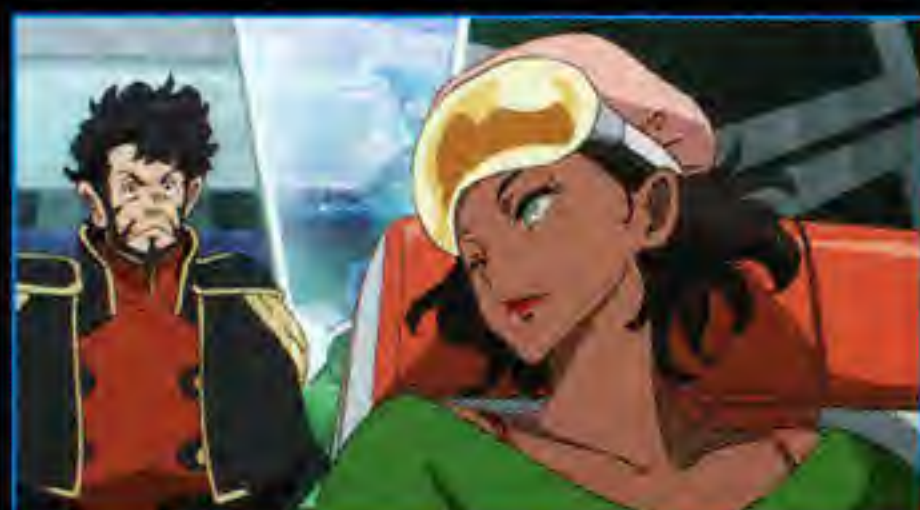
ベルリとマスクの最後の戦い マスクの尽きない怨念

新艦隊が戦乱のどさくさにまぎれてキャピタル・テリトリイを占領するため進軍してきた。アメリカ艦隊の攻撃でマスク部隊のスペース・ガランデンは戦場を離脱するが、ライヤはアメリカ艦隊の旗艦ラトルパイソン2号艦を撃破する。そして、グシオンから自立したアイダは、軍総監の娘の名のもとにアメリカ艦隊の進軍中止を命ずる。また、メガファウナのケルベスやリンコらが前線に出てきたジュガンを撃ったことで、指揮官を失ったアーミーは勢いを失って戦意喪失し、不時着したブルジンはアイダの指揮で穏便な武装解除が行われる。このかたわらで、クリム&ミック対クン&チッカラ、そしてベルリ対マスク&マニィという三者入り乱れた死闘が展開されていたが、やがてチッカラの戦死とクリムたちの戦線離脱、そしてクンがベルリに屈したことで物語は最後の決戦、ベルリ対マスクへとなだれ込むのだった。

かった。それは、彼のなかで自分がクンタラの末裔だという苦悩がつねにあり、一方で後輩のベルリが高い地位の家庭の養子ながら、教育の機会に恵まれた飛び級の秀才だという事実が強烈な劣等感となって植えつけられていたからだだった。しかし、マスクに恨まれるベルリは、クンタラへの偏見も優越感も見せていない。マスクのベルリへの怨念は、晴らしようのない屈折のはけ口でしかなかった。マニィもそれを察したからこそ、恋人の凝り固まった心をほぐそうと第22話で再会した際、ベルリもまたレイハントン家の実の両親と死別した不遇な身の上のだと訴えた。しかし、マスクはマニィが伝えた事実を自分に都合よく受け取り、ベルリが実は月の名門の血筋でアメリカ軍総監アイダの実弟という部分のみを捉えて怨念を抱き続ける。その姿は切なくて哀しい。マニィが最後までマスクに付き合い、彼と一緒に友人ベルリに刃を向けたのは、かねてからのルインへの恋心に加えて、ここまで心がいつになくなってしまったマスクを放っておけないという思いも強かったのだろう。そしてそんなマスク本人の怨念は、彼が愛機のカバカーリーを失うまで晴れることはなかったのである。

キャラクターたちの歩む道

地球圏に久々の平穏が戻った。生き残った面々が敵味方の陣営を超えて和み合う情景は、長い戦いが終わった事実を強く実感させる。ミックが少し前までは死闘の相手だったクンの手を握り、お腹に宿るキアの子の無事な誕生を願う場面や、闘気の失せたルインがマニィと共に世界一周の旅に出るクレセント・シップを穏やかな表情で見送る情景も、若者たちそれぞれの新たな日々の始まりを感じさせる快い描写だ。全編の作業を一旦終えた時点で本作を振り返った富野監督によれば「混乱した戦場では、そのときそのときに何が起きているか前線の兵士各自にはわからない」「誰が生



◀最終回で話題を呼んだ、富野監督による初めての「アフレコ」。名前未詳の農家のお父さんの「(目的地まで)15分だな」の一言。このときの録音は、富野監督の別名のひとつ「井荻賢」の名義で行われている



き残るかも結果論」だが、戦場でストレスが高まる一方で戦いの後、それまで抱いていた憎悪の念はごく自然に解消されていくものなのだ」という主旨の見識が語られている(KADOKAWA「ガンダムエース」2015年6月号より)。つまり登場人物の輪のなかに自然に広がってゆく終盤の涼やかな空気は、激動の物語を穏やかに終えるための演出であった。そして、ベルリたちがクレセント・シップで世界周遊の旅に向かうのも、各自が地球の輝きを自分の目で確かめる、武力によらない「レコンギスタ」といえる。そんな仲間たちと別れ、ベルリはただひとり自分の眼で世界を見る旅に出かける。それは、アイダとの絆や、G・セルフを介したレイハントン家の出自などの枠組みのなかで精いっぱいがんばった自分に許す自由気ままな行動で、彼自身へのご褒美のようだ。自分の目で確かめ、自分の足で歩く。この場面こそ、本作のなかで富野監督が若い世代に伝えたかった最後のメッセージなのかもしれない。少年ベルリの新しい日々が始まる。

Chapter

03

MECHANICAL

これまでのガンダムシリーズと同様、本作にもたくさんの魅力的なモビルスーツ、モビルアーマー、艦艇が登場した。各メカの作中での活躍を紹介するとともに、メカニカルデザインの安田朗氏、形部一平氏、山根公利氏に、自身が担当したメカのデザインや制作時のエピソードについて語ってもらった。

G u n d a m

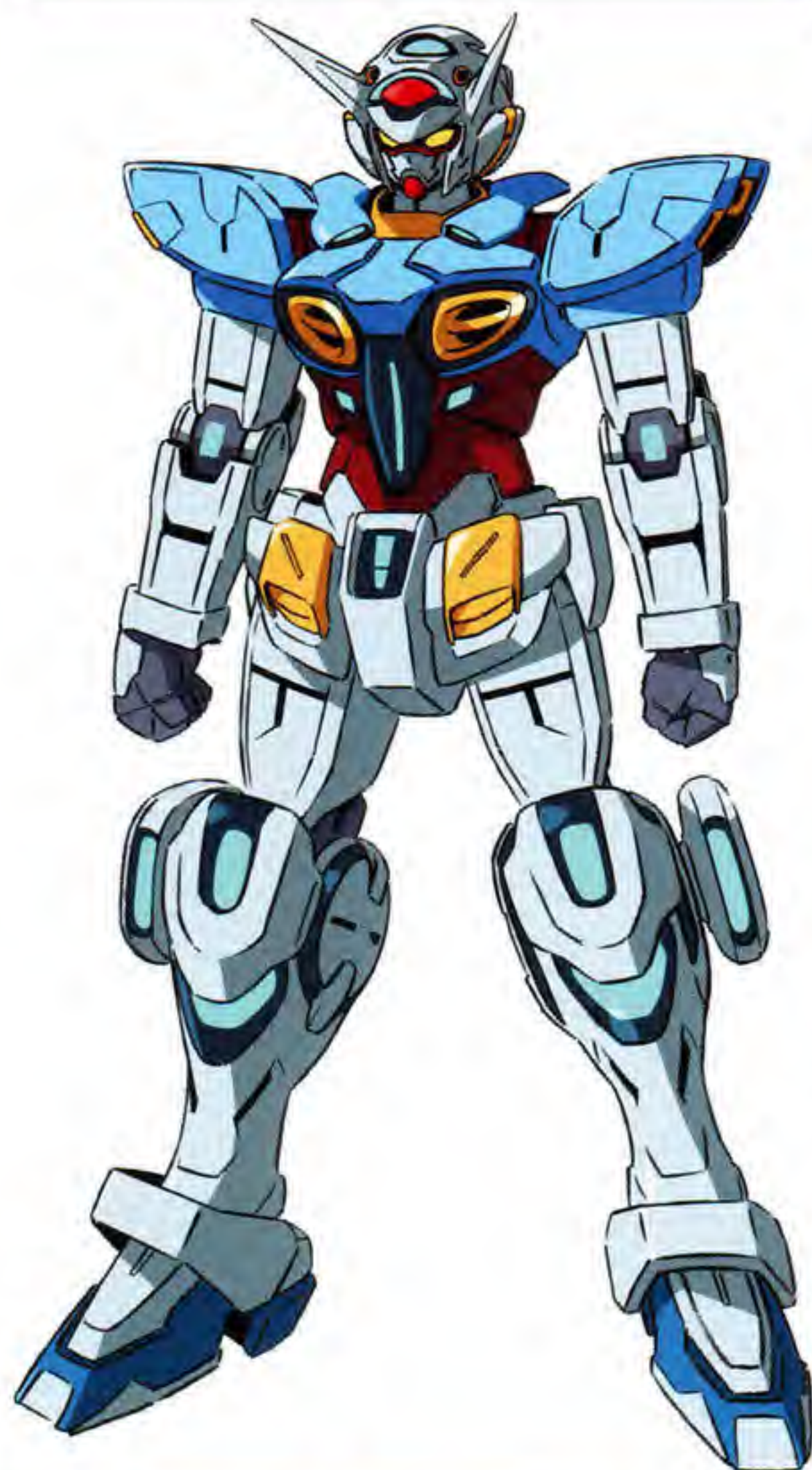
R e c o n g u i s t a i n G

O f f i c i a l G u i d e b o o k



G-セルフ G-Self

初登場話数▶第1話



ラライヤと共に地球へ降下してきた謎多きモビルスーツ。海賊部隊が回収後、数少ない起動可能な乗員であるベルリが搭乗する。その実態はトワサンガによる試作機で、ドレット軍のモランと競作関係にあったレイハントン家が製造した機体「YG-111」である。装備はビーム・ライフルやシールド、さらに各種オプションパックの運用も可能。また、第4話では謎の鉄球型武器の存在も示唆されるなど、未解明の部分も少なくない。発光型の外装「フoton装甲」を持ち、水色と白が基本色だが、各オプションパックの装着時にはそれぞれに応じた機体色へ自動的に変換される。



▲コア・ファイターは背中から胸部へ合体し、エレクトリック・システムの適合で起動する。本機を動かせるのはアイーダとベルリ姉弟のほか、正規の登録をされたラライヤのみ

安田朗デザイン画稿



▶アンテナ基部にある固定武装の頭部バルカンは第2話などで使用。その出で立ちは見る者によっては伝説の「ガンダム」を想起させるものであった。トワサンガ側の政治的駆け引きによって制式化は見送られ、斥候(せっこう)用の機体として運用されたYG-111だが、もし採用されていれば量産化されていた可能性もあるようだ



◀首まわりに収納されたビーム・サーベル2本は、回転させてバリア代わりに使用することも可能。さらに出力を上げ、数十メートルの長さには伸ばすことができる

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 安田朗

『機動戦士ガンダム』に登場するRX-78-2をリニューアルして、未来のガンダムになるようにデザインしました。RX-78-2が戦闘機の「F-15イーグル」だとしたらG-セルフは後継の「F-22ラプター」のような存在ですね。巨大ロボットの持っている強いキャラクター性を保持したまま、デザインしています。額を覆う眉びさは角度によってつり目になったり大きく見えたりと表情をつけられるのですごく計算して描きました。

宇宙用バックパック Space Backpack

鹵獲したG-セルフの宇宙用装備としてアメリカ側が新設したユニット。当初はカリブ海洋研究所でGシステムの試作機であるG-アルケインが本装備の試験運用を行う予定だった。メガファウナの行動と共に宇宙戦闘が主体となってからは活躍の頻度が増え、一度は破壊されるも、その後新装備が登場している。なお、武装はトワサング純正のビーム・ライフルと赤色のシールドを携行することが多く、この赤色シールドも単体でバルカンを有するなど、未知の性能を秘めている。【初登場話数▶第1話】

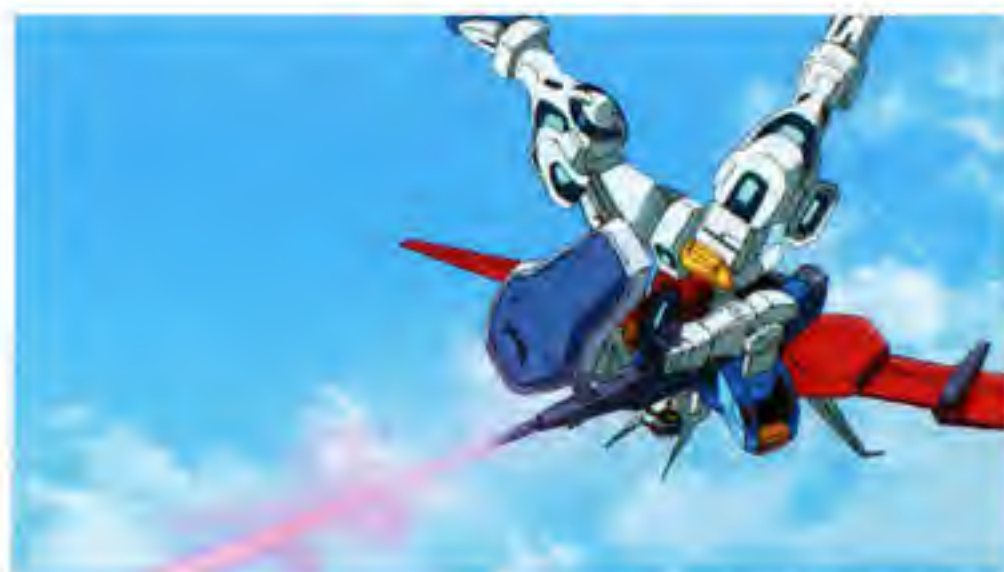


▲G-セルフのフォトン装甲が生み出す現象のひとつとして、機体の形を模した波動を放つことがしばしば見られた。マスク隊との戦闘の際にも宇宙用装備のG-セルフの残像がバララのマックナイフを翻弄した

大気圏用バックパック Atmospheric Backpack

Atmospheric Backpack

折りたたみ式の主翼を持った高出力の飛行ユニットで、機体を浮遊させるミノフスキー・フライトの試験的な運用も可能。ラライヤが地球降下時に使った際、G-セルフ本体と分離しキャピタル・ガードが回収した。G-セルフ奪還後、本装備は再び装着されメガファウナの戦力となることに。主に地球上での戦いで多く活用された。【初登場話数▶第1話】



◀当初、武装はアメリカ側が暫定的に用意したビーム・ライフルとグレーのシールドを使用し、運用された。これらの装備はトワサング純正の装備を入手したのち、使用される機会はなくなっていった

リフレクターパック Reflector Pack

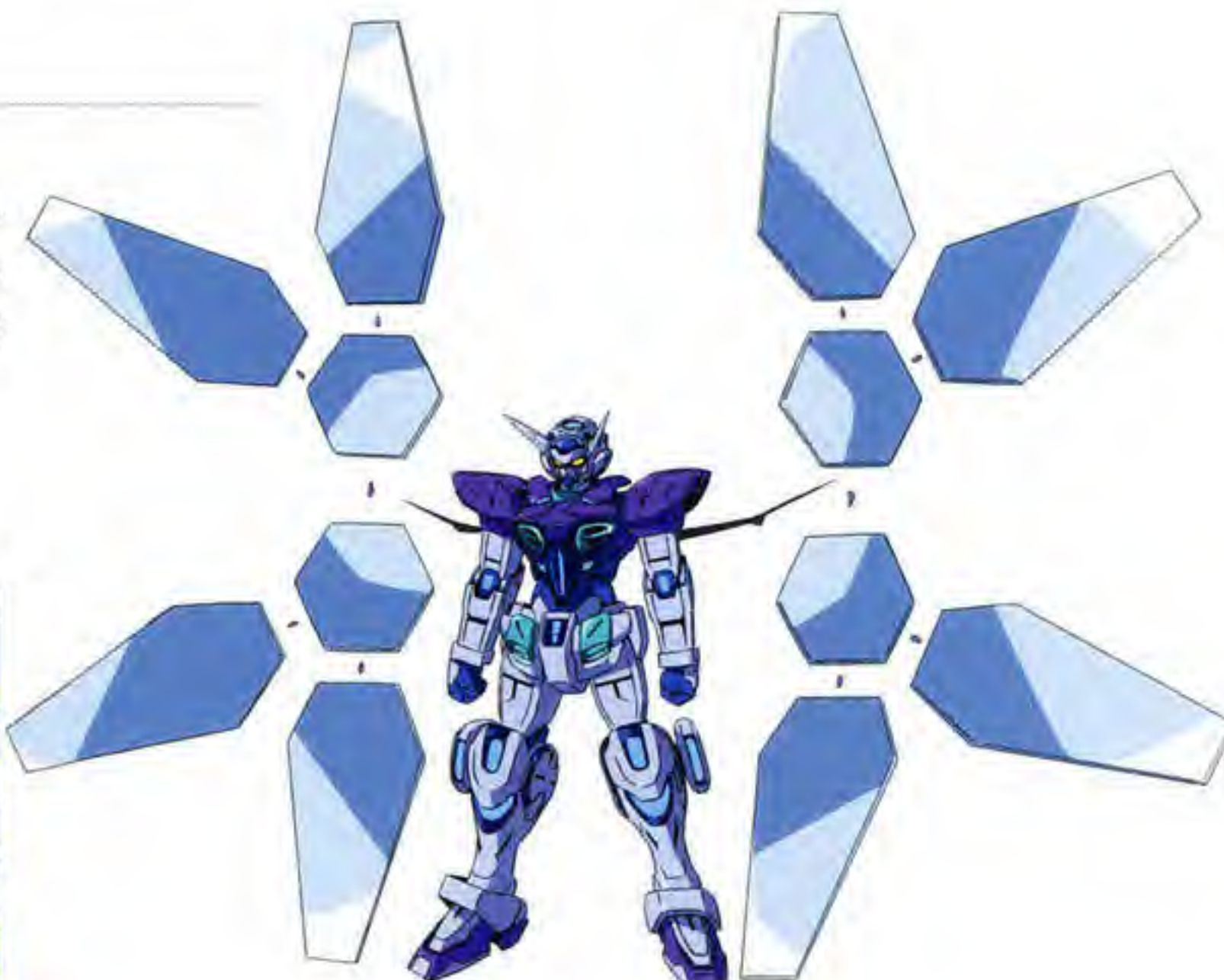
Reflector Pack

アメリカのカリブ海洋研究所で開発された装備で、操縦には専用のアームレイカーを増設する。当初はモンテローでの運用が検討されていたが、装備不可能だったためG-セルフに与えられた。ビームを弾く能力のほか、吸収し自機のエネルギーへ変換する機能も持つ。

【初登場話数▶第6話】



▶バリア展開時にはハニカム状のシールドが発生し、敵のビームを拡散させる。のちに装備されるパーフェクトバックでも同様の機能が継承された



トリッキーパック

Tricky Pack

戦場でのかく乱効果を研究するべくアメリカで開発された新装備で、装着したG-セルフは大気圏内の飛行も可能になる。後部から伸びる大型フードは、ビーム・ライフル射撃時の邪魔になるとベルリには不評だった。のちのパーフェクトパックでも本装備の応用である、トラクタービームが使用された。【初登場話数▶第8話】



安田朗デザイン画稿

◀ツメ型の巨大フードの可動は敵機を弾き飛ばすほどの力を発揮した。また敵のビーム攻撃を吸収し、各部のくぼみから螺旋状の波動を放出。その際に生み出された巨大なエネルギーが、敵機に変調をきたす。



高トルクパック

High Torque Pack

陸戦用の高機動装備。全身を覆う装甲はカットシーのビーム・サーベルに対してもビクともしない。当初はウーシア用にキャピタル・アーミーで開発されたが、同機では扱えないと判明後、ケルベスの一存でベルリに委ねられた。実戦での使用は第10話のみだが、その後もメガファウナ内に積み上げられていることが確認できる。【初登場話数▶第10話】



◀ハッパの奮闘でG-セルフに装着がなかった。全体の装甲はG-セルフ本体からの脱着が可能で、ベルリは機転を利かしてはずした装甲だけを飛行させ、ベッカーのウーシアを翻弄した。

アサルトパック

Assault Pack

精密光学照準器のフォトン・アイを装備した長距離射撃仕様。試射も行われないうちメガファウナに搬入されたのち、第12話で実戦に投入された。もとはアメリカのカリブ海洋研究所で建造され、グリモアやG-アルケインでは使えなかったためG-セルフの装備となる。ユグドラシルとの戦いで牽制用の砲撃後、宇宙に破棄された。【初登場話数▶第12話】



安田朗デザイン画稿

◀本装備は脚部にのみスラスターユニットを着用したまま運行することも可能。なお、後部左右にある上方に伸びた部位は超巨大ビーム・サーベルで、対艦用の突入戦も想定されている。



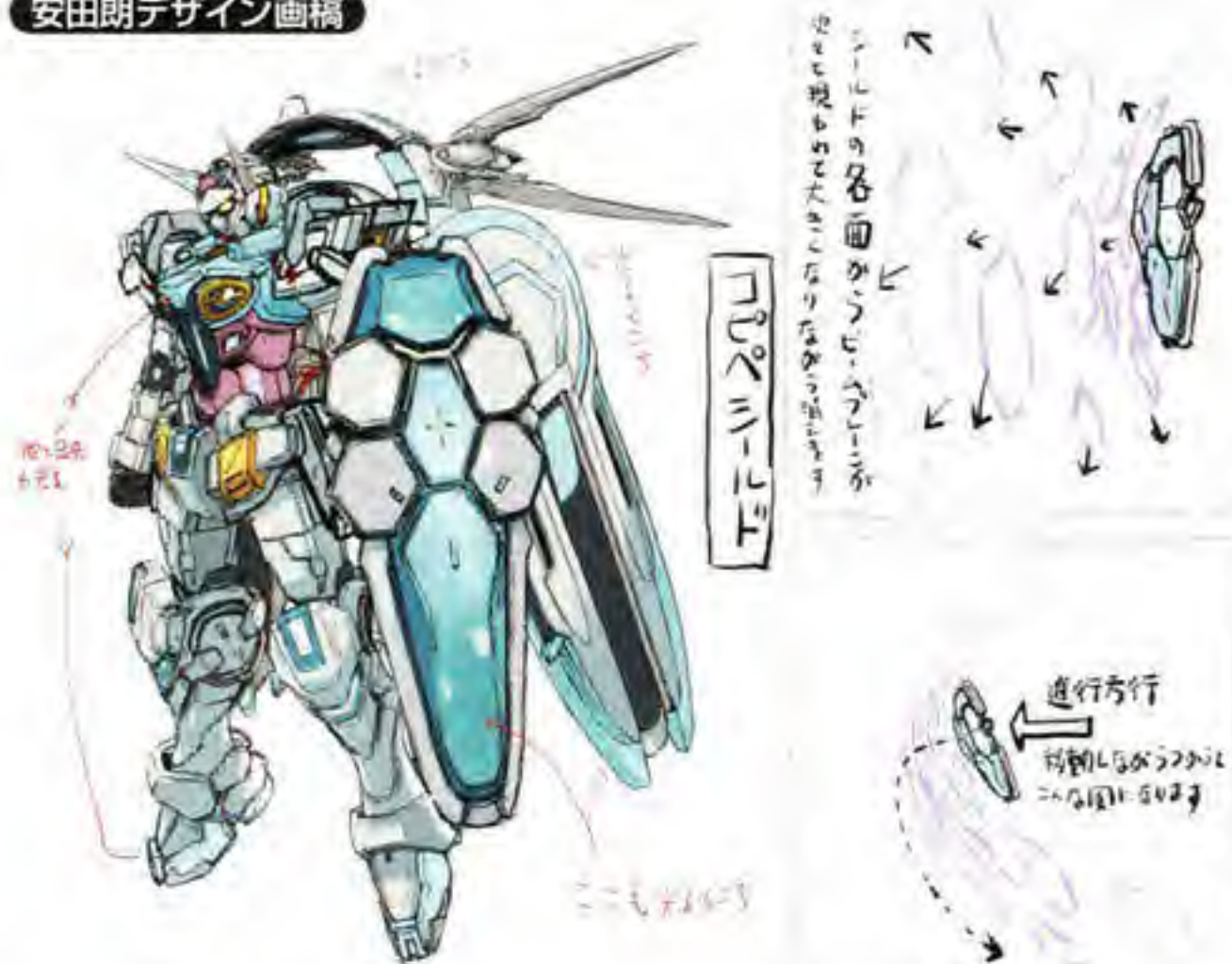
パーフェクトパック

Perfect Pack

ピーナス・グロップの技術と資材を使用して作られたG-セルフの新型装備。最大の特徴は既存のオプションパックすべての機能を再現、発揮させるところにある。第22話で左腕と左脚を高トルクモードに転じた際は該当部位が緑色に変わるなど、従来のカラーパターンも踏襲された。敵機の制御機構を乗っ取るトラクタービームも発射可能。

【初登場話数▶第22話】

安田朗デザイン画稿



▲第23話では新型のシールドを装備。赤色のシールドでも見られたハニカム状のフォトン装甲シールド（コビベシールド）を発生させることができる



▲新型兵器、フォトン・トルビッドでウーシアの装甲をえぐるように削除。この威力でもまだ100%の性能を発揮していない。また、全方位レーザーも発射可能



▲アサルトモードでは両側の砲門から強力なビーム・キャノン放つ。ペルリはまた、リフレクターモードを応用して、単独での大気圏突入を敢行した

コア・ファイター

Core Fighter

G-セルフの胸部に内蔵された可変式小型飛行機&緊急脱出ポッド。ペルリの乗るG-セルフにアイダが近づいた際に起動した。戦闘機としては脆弱ながらも前部には実弾方式の火器、バルカン砲2門を搭載。また、装備品の水の玉を駆使し、マスクのエルフ・ブルックを牽制する活躍を見せた。【初登場話数▶第4話】

安田朗デザイン画稿



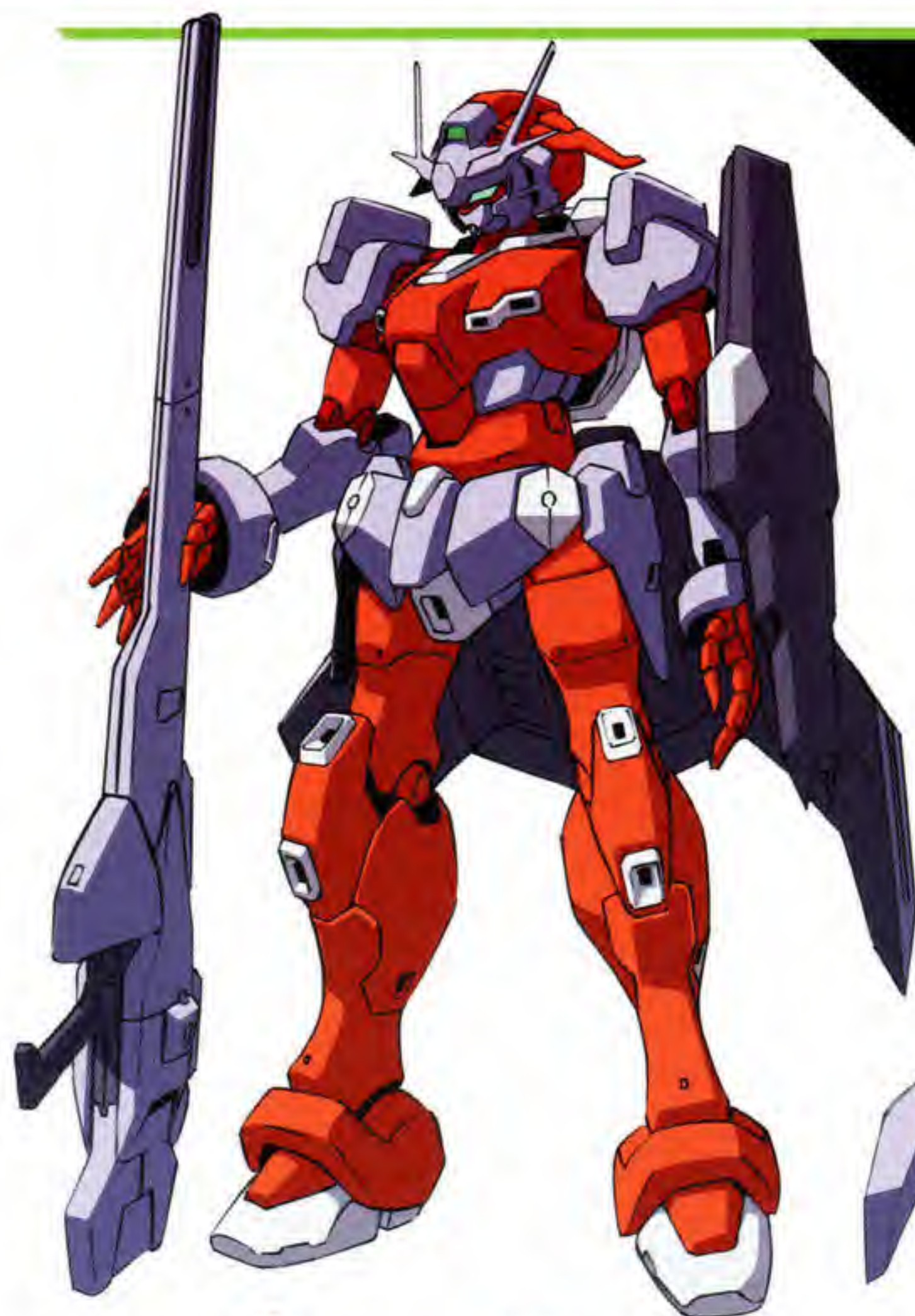
▲リギルド・センチュリーのモビルスーツでは類まれな可変式コックピットである。コンソールパネルがユニバーサル・スタンダード準拠のため、当初ペルリは自身がG-セルフを操縦できたことに疑問を抱かなかった



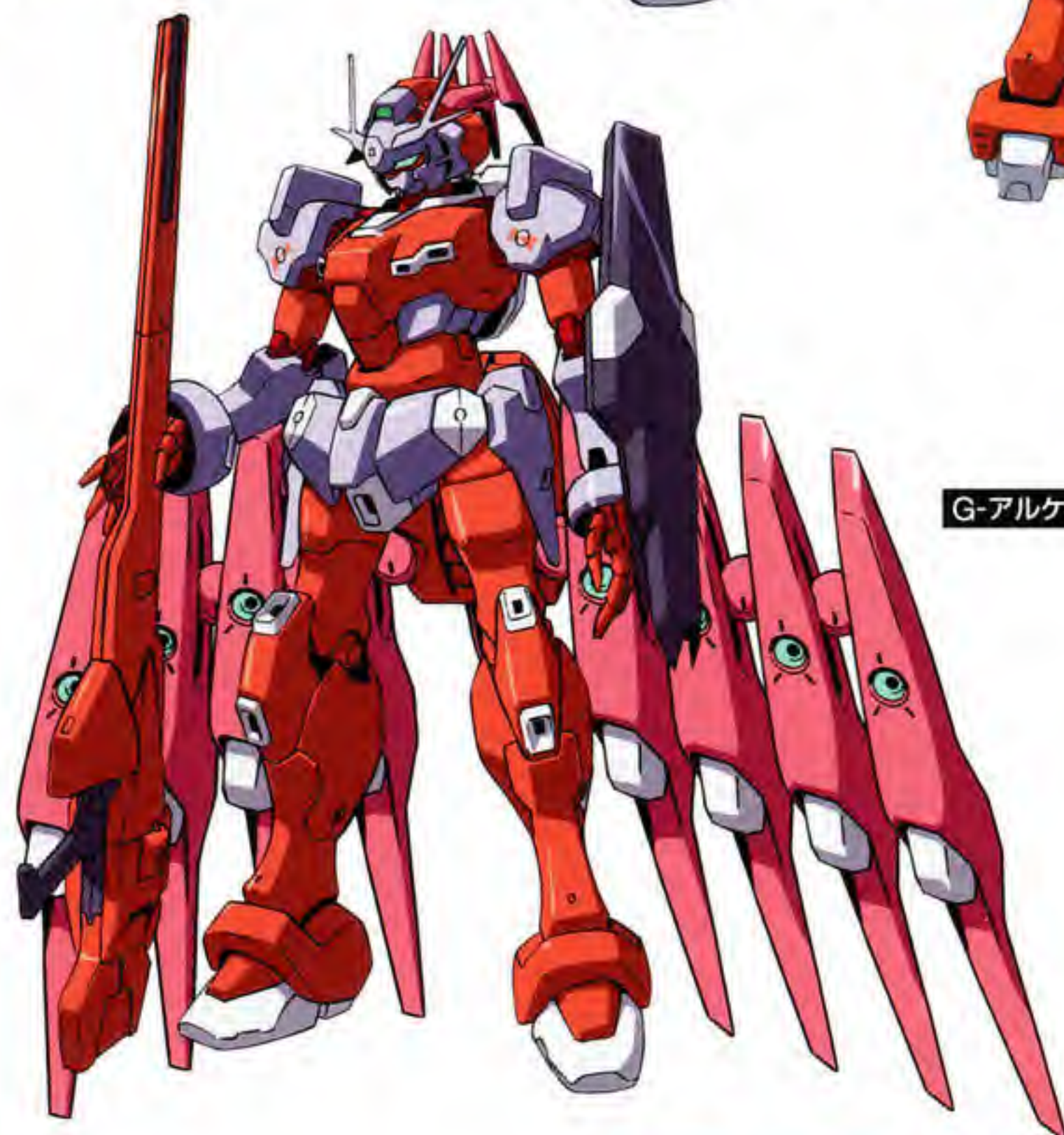
G-アルケイン G-Arcane

海賊部隊 / アメリア

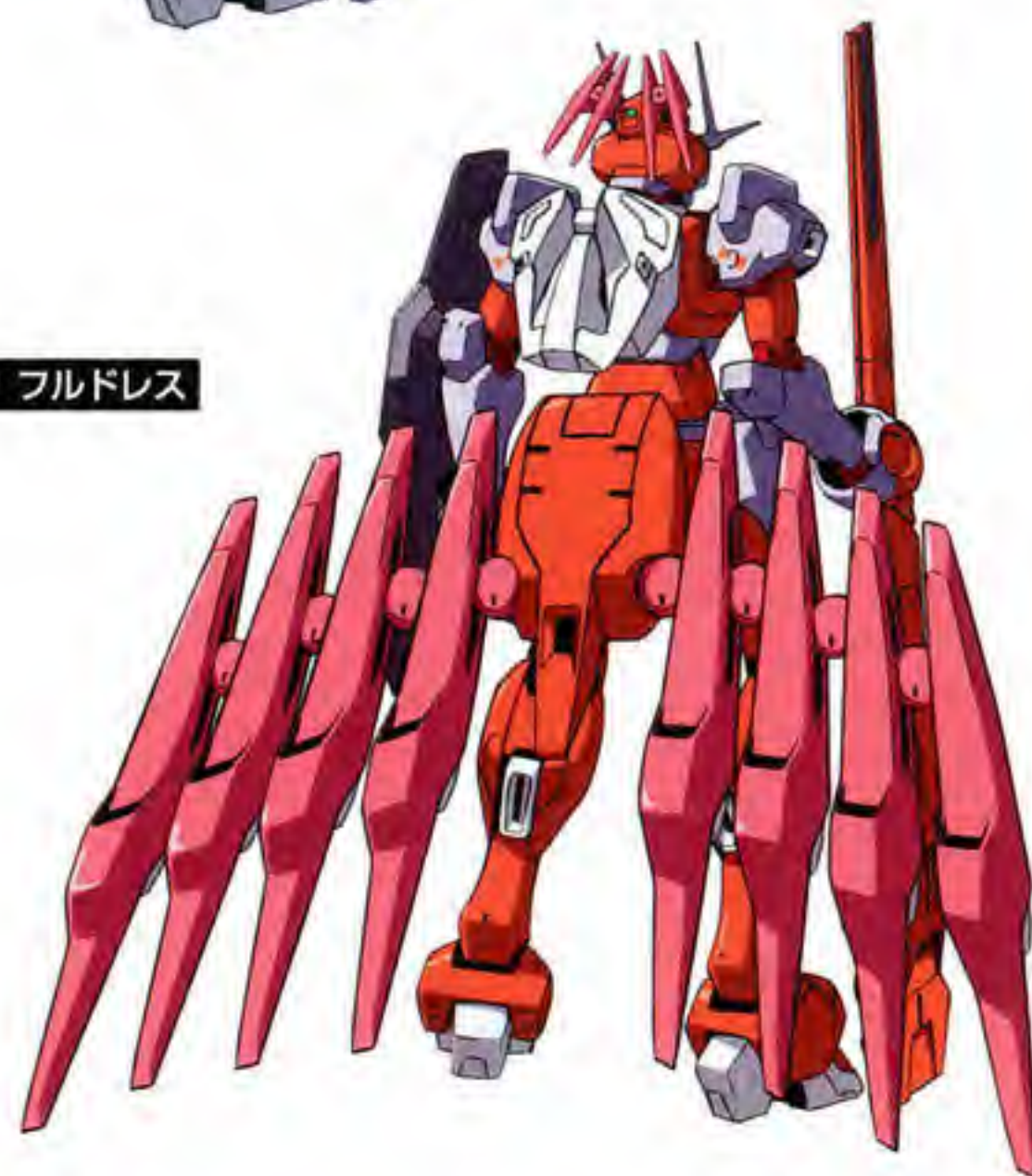
初登場話数▶第4話



アメリアがこれまで蓄積したモビルスーツの技術をもとに開発した、G系統の試作機。アイーダの愛用機で、一時はベルリも操縦した。武器は接近戦用にビーム・ソードにもなる対艦ビーム・ライフルのほか、ビーム・ワイヤー、ビーム・サーベル、シールド表面のセンサー・バーナーなど。また、第24話からは火力増強仕様のG-アルケインフルドレスに強化された。



G-アルケイン フルドレス



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

ガンダムが描けることがうれしくて、初めての打ち合わせの帰りに電車の中で描きあげました(笑)。どっしりとしたガンキャノンのメカにアイーダが乗っていたらギャップが面白いだろうと。でも、監督から女性的なラインで上井草駅前にあるガンダム像のような滑らかな感じでと言われたので今のような形になったんです。フルドレスは当初、登場する予定はなかったんですが、提案したら採用していただきました。



▲8基のレーザー砲と頭部の追加アンテナを備えたフルドレスの初陣。アイーダはベルリの進言を受け、レーザーを敵のビーム攻撃から身を守るバリアとして応用した



▲未確認のグライダーを発見した際は、腰の強力な大型スラスタを活用し、成層圏へ単機で上昇してみた。飛行形態にも変形可能な構造だが、作中では同形態は未登場

グリモア Grimoire

海賊部隊・アメリカ

初登場話数▶第1話



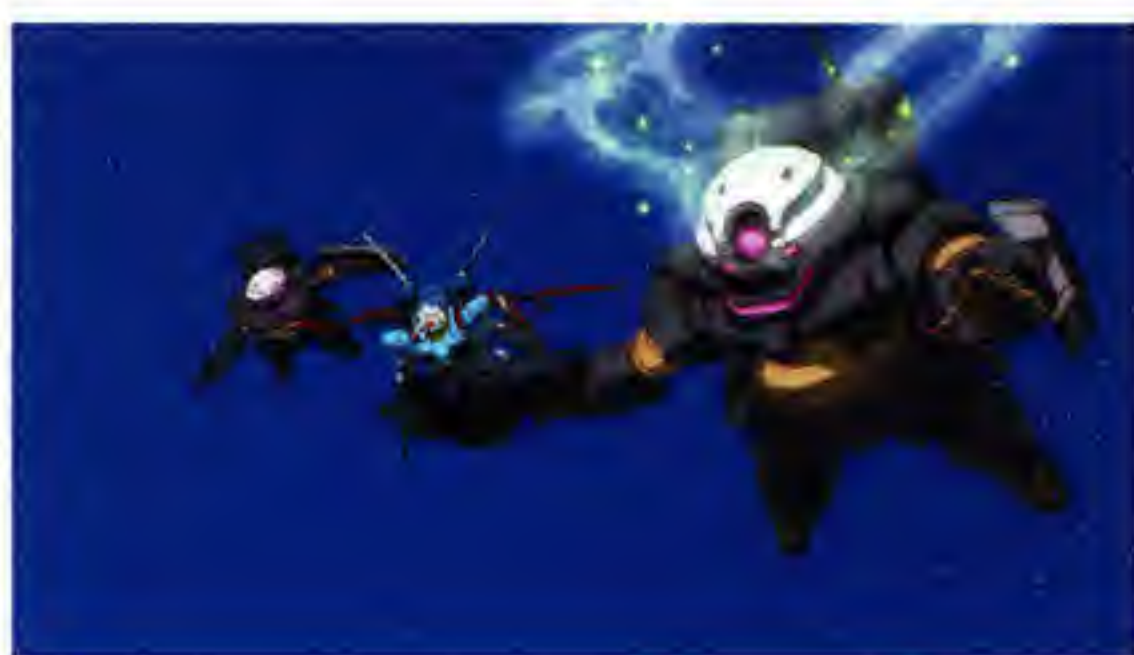
海賊部隊が運用するアメリカ製の量産型モビルスーツ。のちにアメリカ正規軍でも制式採用された。主武器は実弾とビームを併用できるサブマシンガンで、同火器には巻取式のビーム・ワイヤーが内蔵される。ほかの武装は、プラズマ刃の部分が回転するプラズマ・ナイフなど。また、頭部にはバルカン砲を備え、砲口が1門と2門の機体タイプが存在する。第24話では、頭部にブレードアンテナを付けた指揮官タイプも登場した。

安田朗、形部一平デザイン画稿

▶本作では飛行機能のないモビルスーツや物資運搬のため、エフラグと呼ばれる航空支援ユニットが発達している。これらは宇宙世紀時代のサブフライトシステムの流れを汲むもので、海賊部隊ではグリモアの移動に使われた。右の画稿はそのエフラグのうち、大型のフリスコップ(左)と小型のレイドル(右)。それぞれがグリモアの大きさと対比されている(この設定画は準備稿のため、各エフラグの名称は本編と異同があり、レイドルは細部も多少完成映像と異なっている)



▶頭部スリットの開閉により、フォトン・エネルギーの余剰分を放出するグリモア。この機体を始め、本作の大半のモビルスーツは高い機動性や宇宙を問わず稼働可能で、汎用性の高い構造となっている



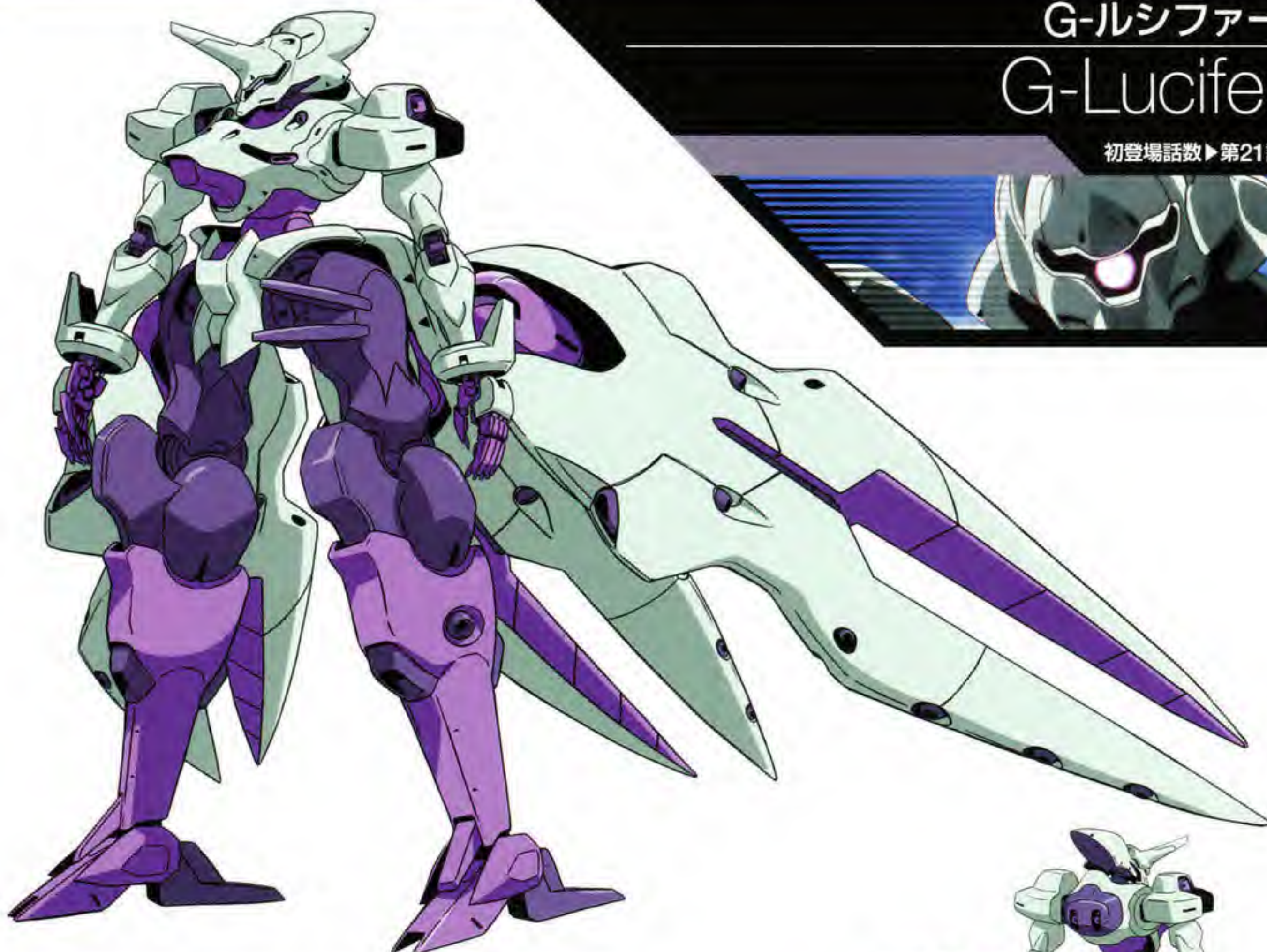
DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

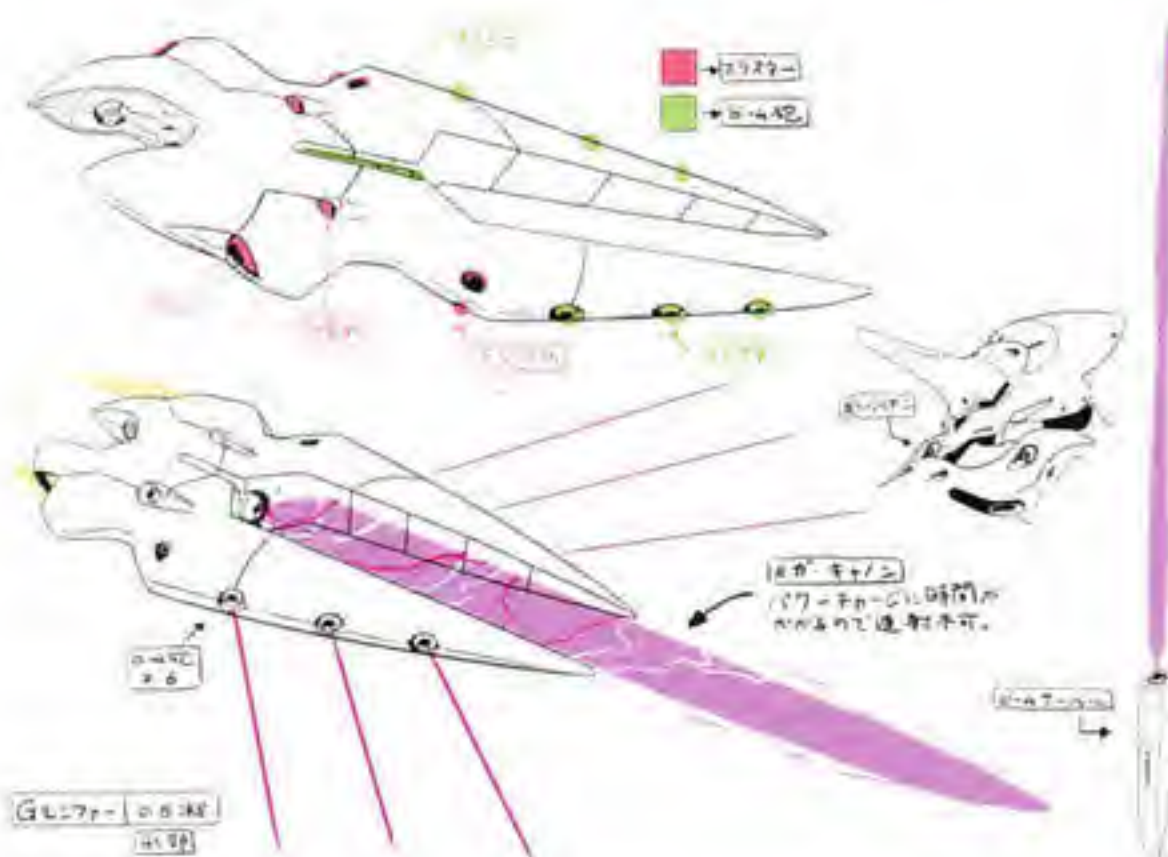
モビルスーツは作中で登場する順番に仕上げていったんですが、これが一番時間がかかりました。最初は6メートル級の小型モビルスーツのつもりでデザインしていたんですが、でも、ほかのモビルスーツと同じくらいの大きさに登場させることになったので、これまでデザインしていた腹部の球形ブロックのバランスが取れなくなってしまいました。そこで、もう一枚装甲に覆われている設定ということで現在の形にまとめました。

G-ルシファー G-Lucifer

初登場話数▶第21話

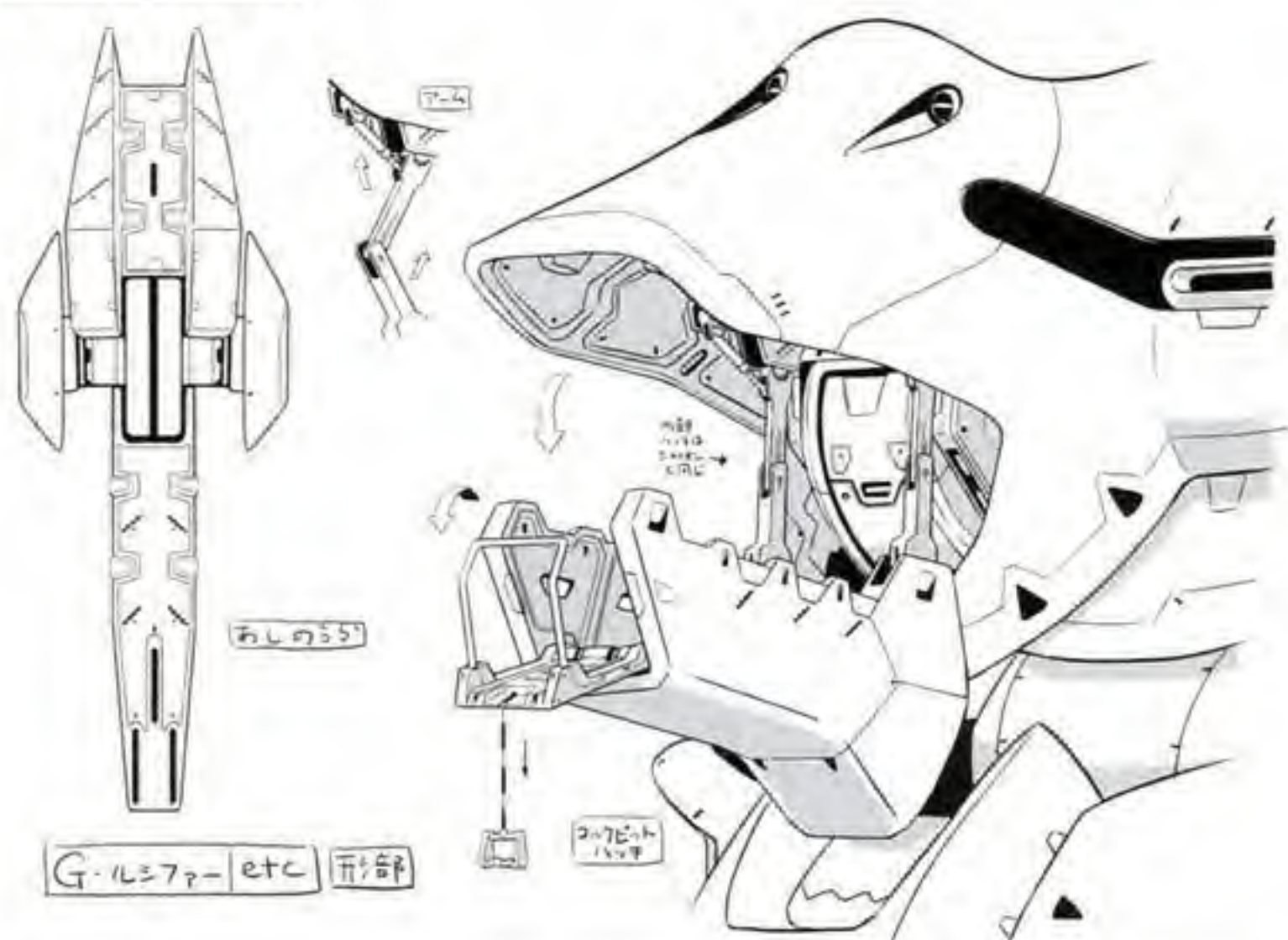


メガファウナ勢がジット・ラボラトリィから奪取した、最新鋭の試作型G系統モビルスーツ。メイン・スラスターでもある3基のスカート・ファンネルが機体の特徴。発見時はマニィとノレドが起動させたが、実戦では主にラライヤとノレドが搭乗した。前者が機体を操縦し、後者はスカート・ファンネルのコントロールやナビゲーションを担当して運用された。



▲3基のスカート・ファンネルは、それぞれ6門のビーム砲とメガキャノンを装備。さらに機体前方で三角錐のように展開し、防御壁としても使用できる

形部一平デザイン画稿



▲複座式のコックピットは汎用性の高いユニバーサル規格で、操縦が比較的容易。最終テストを残す段階で鹵獲されたため、操縦室は調整用に広くとられている

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

この機体は最初に提出したデザインから大きく変わっていません。当初はガンダム顔とモノアイのふたつの案を出していましたが、モノアイのほうが採用されました。その頃はラスボスに付き添うメカという設定だったんです。大きく変わったところは足先で、最初はスラスターそのものでしたが、今は足を付けてチューリップのように細くしています。

モンテロ Montero

海賊部隊 / アメリア

初登場話数▶第3話



クリム・ニック専用機



量産機

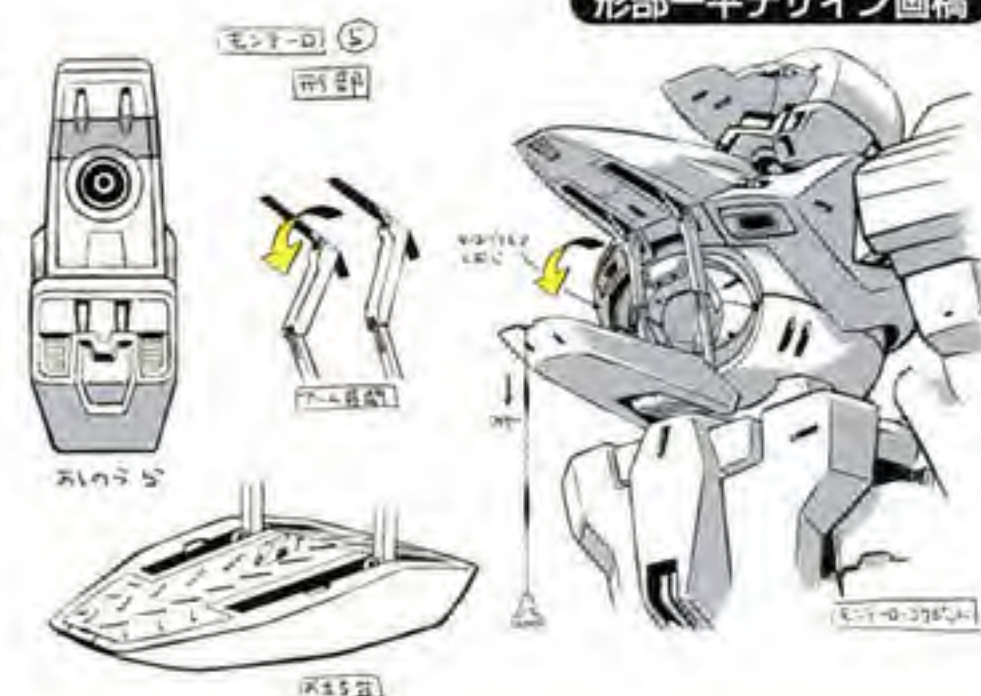
単機での長距離侵攻用に設計された機体。両肩の翼と大型スラスターにより、大気圏内で高い機動性を誇る。武器はミサイルやビーム・ライフルのほか、両翼に付属のビーム・ジャベリンがあり、これはビーム・ワイヤー射出機などとしても使用可能。クリム用のワンオフ機だったが、のちに量産機も登場。成層圏周辺でも運用された。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

もともとはアイダ用の機体としてデザインしていて、百式のようにイケメンだけどガンダムじゃないモビルスーツとしてイメージしました。その後、クリムも色違いの機体に乗ることが決まったんですけど、結果的にクリム用だけが残ったんです。この機体は、頭部がアイダのものと比べてシンプルになっています。量産機の登場は最初から想定されていて、色は現在とほぼ同じです。

▶機体各部の詳細。コックピットは球体のコアブロックになっており、この構造は友軍のグリモアなどにも近い。また胸部の一部が降下し、乗降時の足場として利用される



形部一平デザイン画稿

ジャハナム Jahannam

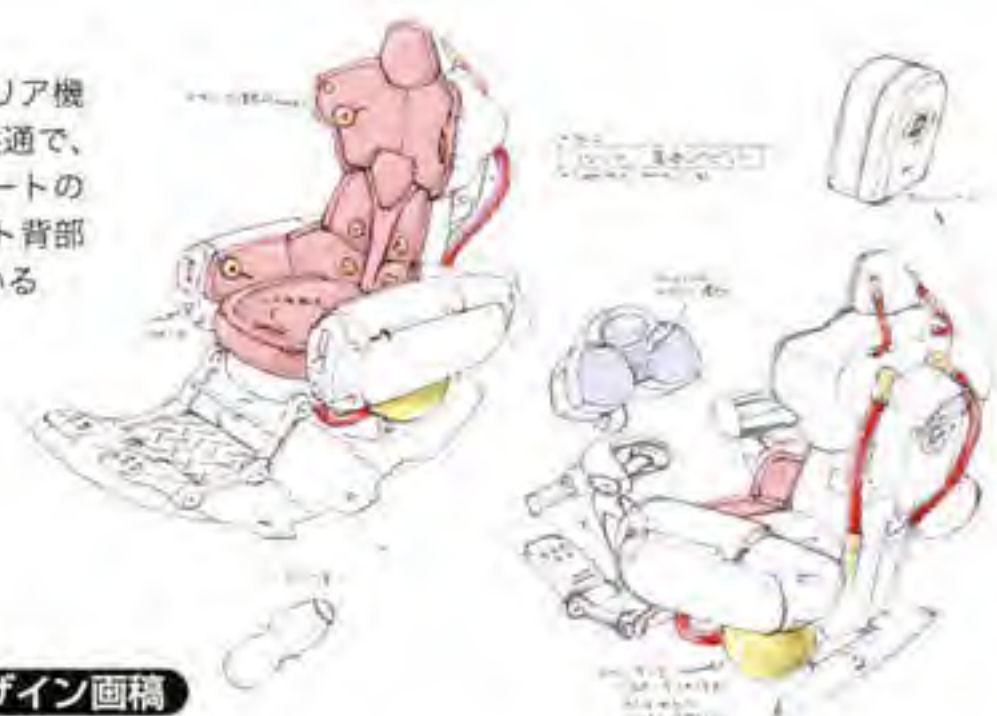
海賊部隊 / アメリア

初登場話数▶第7話



アメリア軍が制式採用した量産型モビルスーツ。多様な戦局に応じられるよう汎用性が高く設計されており、ビーム・ライフルとシールド、プラズマ・アックスを標準装備。また、頭部にはバルカン砲2門を内蔵している。地上で運用される機体のカラーは薄緑色が基本だが、一部バリエーションも存在している。メガファウナにも積載されていた。

▶コックピットのコアブロック部分は、アメリア機特有の球体型。内部の操縦席まわりもほぼ共通で、新兵でも機種転換が容易な設計である。シートの座板はそのままトイレの便座にもなる。シート背部には緊急用のサバイバルキットが備わっている



形部一平デザイン画稿

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

ジャハナムはヘルメスの薔薇の設計図で作られた最初期のモビルスーツということで、質実剛健なイメージで描きました。全体的にちょっとドンくさい感じにしています。モノアイとは違うものを入れようと考えて、十字のラインを入れました。これが交わることで目線や表情を見せられるようにしています。

ヘカテー Hecate

海賊部隊 / アメリア

初登場話数 ▶ 第5話



ミックが乗る試作モビルスーツで、グシオン総監が調達した。当初は地球上で試用されたが、本来は宇宙用の機体である。また、背部の巨大なバックパックから放出される小型キューブは人型へ変形し、ビーム・シールドを展開できるブロックビット（通称、棺桶ビット）の機能も有する。これらのコントロールは、装備の際、頭部に追加されたポインターによって行ない、標的を捉える動きをする。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

お気に入りの1体ですね。打ち合わせに行くたびに武装のバリエーションを描いていました。“棺桶ビット”を使いたくて死神をモチーフにデザインしていたので、当初はもっと細かったんです。でも、ミックが乗るなら重装備にしようと太めのデザインにして、^{かっふく} 恰幅のいい魔女のようなイメージを取り入れています。

▶ 初登場時から携行の大鎌、ブラスマサイズは、先端にガトリングガンも装備。宇宙戦でもその威力を発揮した。ほかの装備では頭部機銃やビーム・サーベルのほか、通常のビーム・ライフルも使用している。



アーマーザガン Armorzagan

海賊部隊 / アメリア

初登場話数 ▶ 第7話



飛行形態

ミックが操縦する試作型モビルアーマー。上面に6基あるビーム兵器を駆使し、単機でも高い火力を発揮する。ただし、試作機ゆえかコントロールパネルとの結線は完全ではない模様。フライスコップなどと同様に機体上部の広いペイロードを活かし、クリムの操縦するモンテローを背に乗せてエルフ・ブルックを撃破する連携も見せた。

形部一平デザイン画稿



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

企画の最初の時期に提出した機体のひとつで、シナリオに“ミックのアーマータイプ”と書かれているところからイメージしました。上にクリムの機体を載せられるような変形モビルアーマーにしようと考えましたね。アメリアが製造したビーム兵器の実験機という設定なので、武装が安定していないんです。登場シーンがカッコよくてシビれたので、もう一度登場してほしいですね。

▲ 本機の最大の特徴が人型形態への変形機構。宇宙世紀時代のモビルアーマーや、可変モビルスーツにも見られた大型クローを装備。ミックは空中を飛行しながら人型へと変形させる芸当を披露し、向かってくるダバー相手にクローを炸裂させた。

クリム・ニック専用機



量産機



▶量産機は第11話から登場。ジャハナムの頭部は十字の交差する部分が移動式のカメラアイであり、これを自在に動かして周囲の索敵を行う。モビルアーマーのアーザガンにも同様のセンサーシステムが設けられているようだ

宇宙用ジャハナム Space Jahannam

海賊部隊 / アメリア

初登場話数▶第11話

ジャハナムを原型に、宇宙への本格侵攻を企図してひそかに開発されていた新型機。重装甲のため原型機より重量は増したが、スラスター強化の効果で機動性は向上している。武装は原型機と同一。クリム専用機は一般機と同様の部品だが全身にチューンが施され、さらにモンテローの実戦データを組み込んでいるため操縦者との相性は抜群。

形部一平デザイン画稿

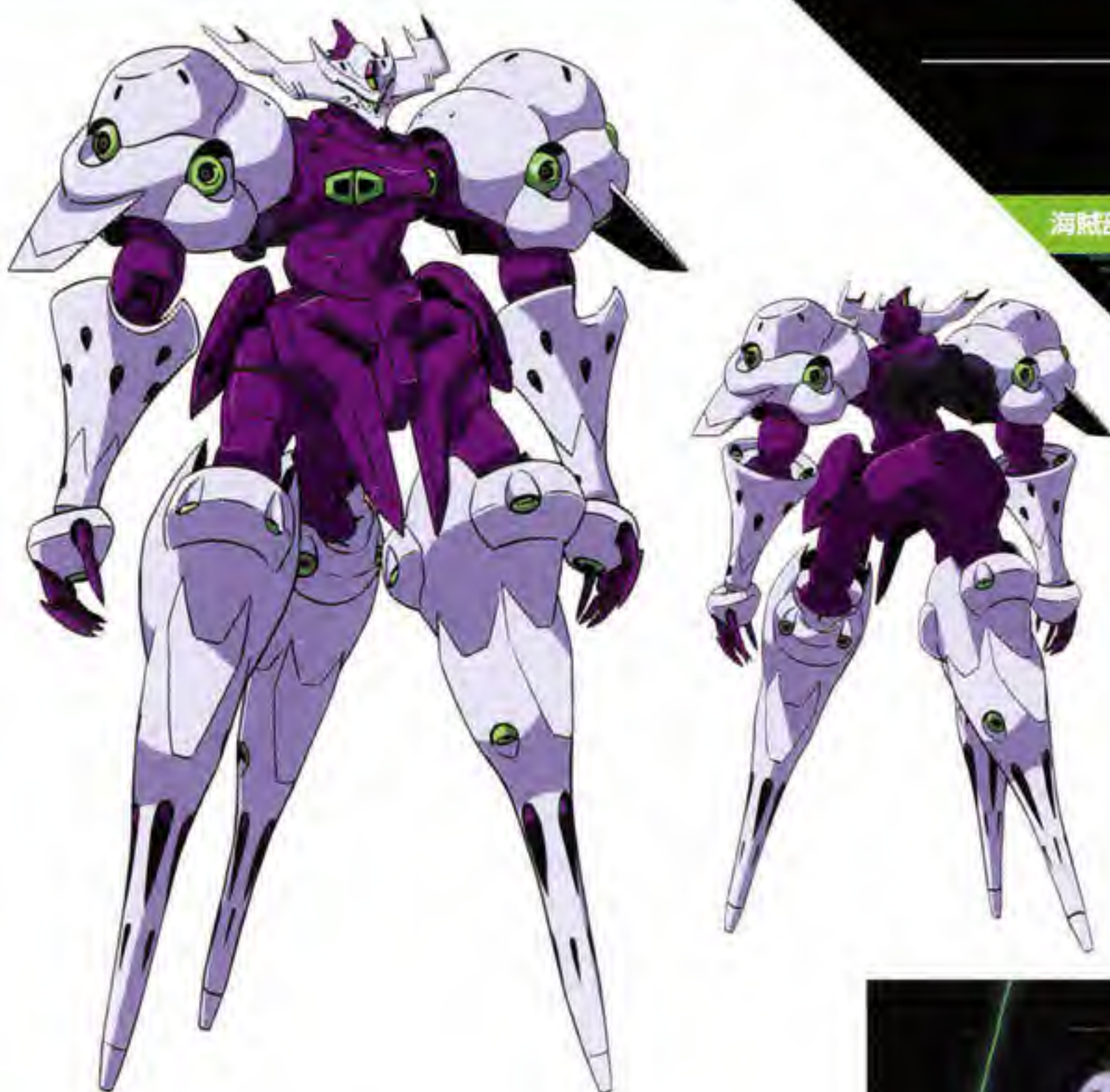


ジャハナム宇宙用 頭部 形部

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

アメリアの宇宙用モビルスーツとして、ジャハナムと別の機体として出していたんです。ザクとグフのような違いですね。地上用より洗練された感じでスラスターも増やしています。こちらは一発OKをいただきましたが、地上用はグリモア並みに時間がかかってしまったので、基本となるデザインの難しさを痛感しました。



トリニティ Trinity

海賊部隊 / アメリア

初登場話数▶第22話

ダーマ、ダハックと同時にアメリア側に譲渡された、ジット・ラボラトリのモビルスーツ。両腕と3本の脚部がすべて遠隔ビーム武器の有線式ファンネル（アームファンネル、レッグファンネル）になっているのが特徴。ミックが第24話から搭乗し、複数の有線式ファンネルの同時操作という高い技能を要求される操縦を見事にこなした。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

金星のモビルスーツとして変わったものを出そうとデザインした機体です。サザエの貝殻を見て思いついたんですけど(笑)。不思議な作りや、装甲板の形で金星の美意識が変わってるなと感じていただければ。ジオングのようなオールレンジ攻撃を進化させて、ボディ以外は全部撃ち出せるようにしています。これは、ほかの機体と差別化させるため有線式にしました。



◀マスク部隊とジット団が連合したモビルスーツ部隊と対決。兄弟機といえる敵機たちを相手にミックはクリムとともに奮戦する。この場ではトリニティはアームファンネルを二腕から分離させず、手からそのままビームを放った

ダーマ Dharma

海賊部隊 / アメリア

初登場話数▶第22話



ラ・グーの意向で、メガファウナ勢に譲渡されたジット・ラボのモビルアーマー。内部にモビルスーツ、ダハックを収納する二体一組の構造である。本来は母船不要の長距離航行またダハックによる目的地での強襲を意図して開発された。ダハックを衝撃から守る外殻も兼ねている。

▶海賊部隊が地球圏に帰参(きさん)後、口ルツカの提案でクリムがダハックともども本機を操縦することになった。耐熱マシンとしての機能も高く、第25話でクリムは本機の冷却システムを全開にして大気圏に突入。ダハックとミツクのトリニティを守ったのち、ダーマを分離した。



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

ダーマはわざと不格好にしています。外装にあたるダーマでハードルを下げておいて、パカッと割れたら格好いいモビルスーツ=ダハックが出てきたら驚くだろうと思ったんですよ。特撮ヒーロー『イナズマン』に登場するサナギマンみたいなものですね(笑)。

ダハック Dahack

海賊部隊 / アメリア

初登場話数▶第22話

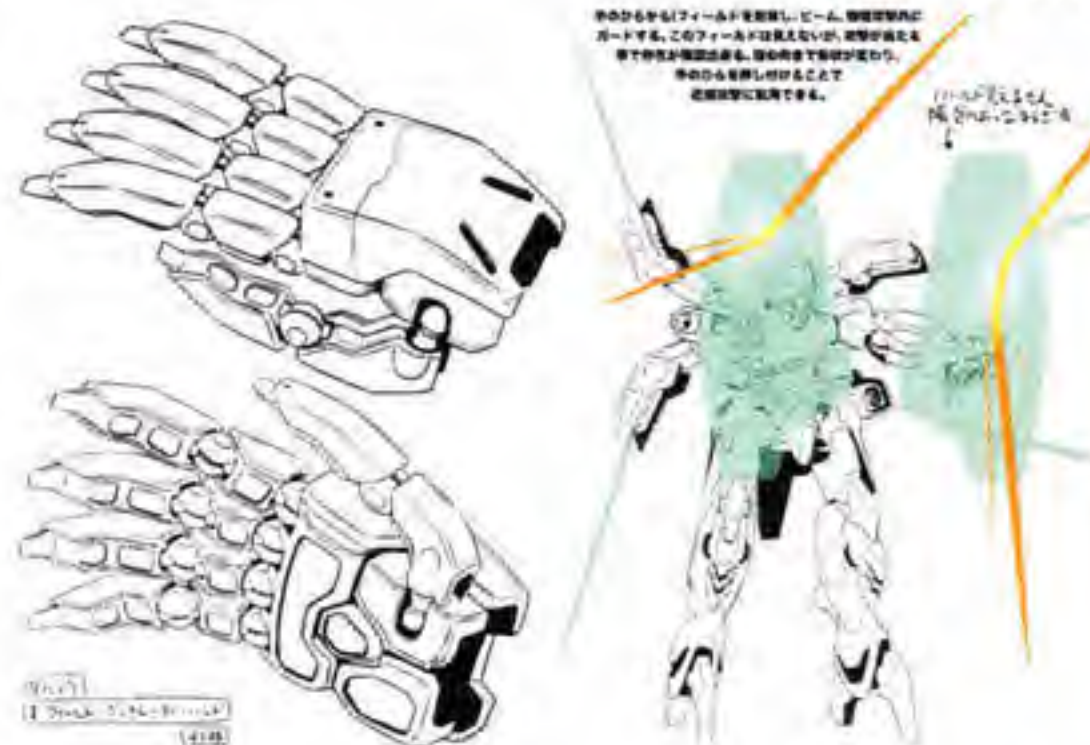


クリムがダーマと同時に搭乗したモビルスーツ。もともとはジット団が開発した強襲型モビルスーツで、ダーマのコアユニットも兼ねる。主武装は、バックパックから伸びる4門のサブアーム型ビーム砲。同火器はビーム・サーベルにも転用できる。手持ち武装がない分、両手は「フィールド」を応用したビーム・バリアを展開可能で、攻防に優れた強力な機体。

形部一平デザイン画稿

手のひらからフィールドを展開し、ビーム、機体内部に格納する。このフィールドは見えにくい、攻撃が通る事で機体も損傷を受ける。手のひらから展開することによって、攻撃に耐えられる。

▶「フィールド」を利用したビーム・バリアを展開する図。敵モビルスーツのエネルギーを吸収する特殊機能「ブランダー」も備わっている。機体自体がビームエネルギーを限定された用途に使う分、起動時間が短めでもある



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

G-セルフの設定を見て明らかに強すぎるとわかっていたので、金星の技術力をもって管理者権限でバッテリーを止められるような機体にしようと考えたんです。当初はラスボス案として出したんですけど、味方になっちゃいましたね(笑)。ビームを吸収するブランダーもその頃の名残で最初から考えていたものです。

レックスノー Recksnow

キャピタル・ガード／キャピタル・アーミー

初登場話数▶第2話



レクテンを戦闘用に改修した量産型モビルスーツで、基本的に3機編隊で運用される。キャピタル・ガードのケルベスたちが有志が本機に乗って海賊部隊へ加入し、当初は敵味方を識別するため、頭部に青いハチマキを巻いて戦う様子も見られた。カットシーのパイロットからは、「レックス」の略称で呼ばれている。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 安田朗

レクテンを地上用に改修したMSV的な発想でデザインしました。レクテンもそうですが、胸のインターク（吸気口）をひとつにしています。『機動戦士ガンダム』のRX-78-2やジムですらインタークはふたつあるので、ひとつにすることでしょぼさを引き立てているんです。あと、肩の大型キャノンも『機動戦士ガンダムF91』に登場するGキャノンよりも弱そうに見える兵装にしていますね。



▲大型の脚部が特徴で、作中での初陣は脚まわりのホバーを利用し、密林を移動する。気密面に支障はなく、宇宙空間での稼働も行える。武装は右肩の大型キャノンで、通常は上方に屹立（きつりつ）させている。

カットシー Catsith

キャピタル・ガード／キャピタル・アーミー

初登場話数▶第1話



キャピタル・テリトリイで運用される空中戦用の量産型モビルスーツ。背面に備えられた大きな翼が特徴。対外的な交戦能力の増強のために作られた機体だが、その開発背景には Gondwan の技術支援があったとささやかれている。アーミーを象徴する機体として利用され、隊員募集のポスターにも本機のイラストが大きく描かれていた。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

まだ企画段階だった頃に安田さんが金星を“ガンダムの国”にしたいというお話をされたので、G系の量産機として描いたものです。全身を削り出して作ったような、洗練された異次元のジムとして提出しました。それがキャピタル側のモビルスーツとして登場することになったのでメカメカしさを足しています。翼はキャピタル・アーミーが空を制する軍ということからつけました。

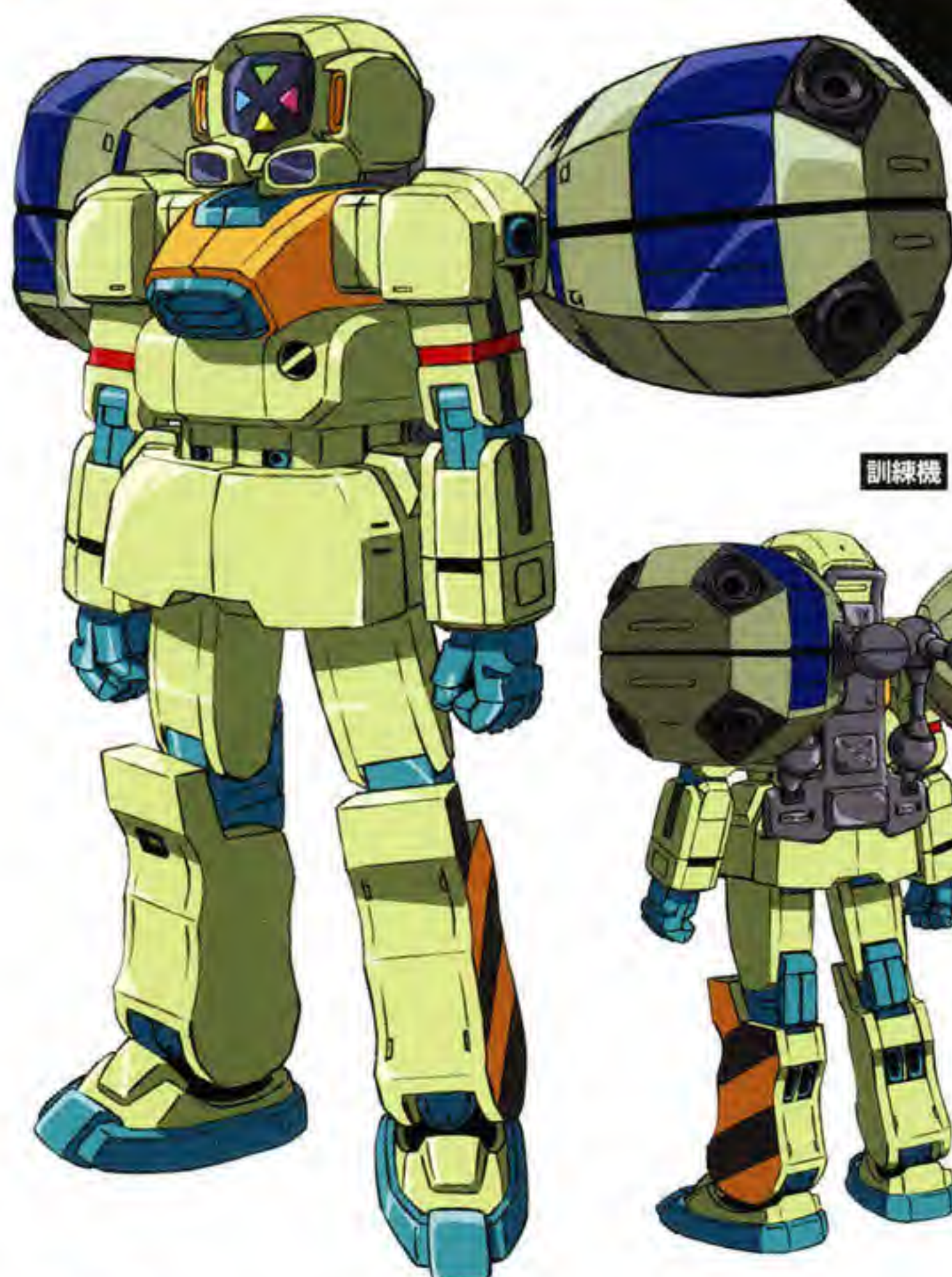


▲空戦で“上”を取る“こと”の優位性を重視し、固定武器を脚部にも複数装備。片足に6×2発ずつ設けた小型ミサイルや、すね装甲版の裏側に仕込んだビーム・サーベルを駆使し、デレンセンの部隊はG-セルフを追い詰めた。

レクテン Recten

キャピタル・ガード／キャピタル・アーミー

初登場話数▶第1話

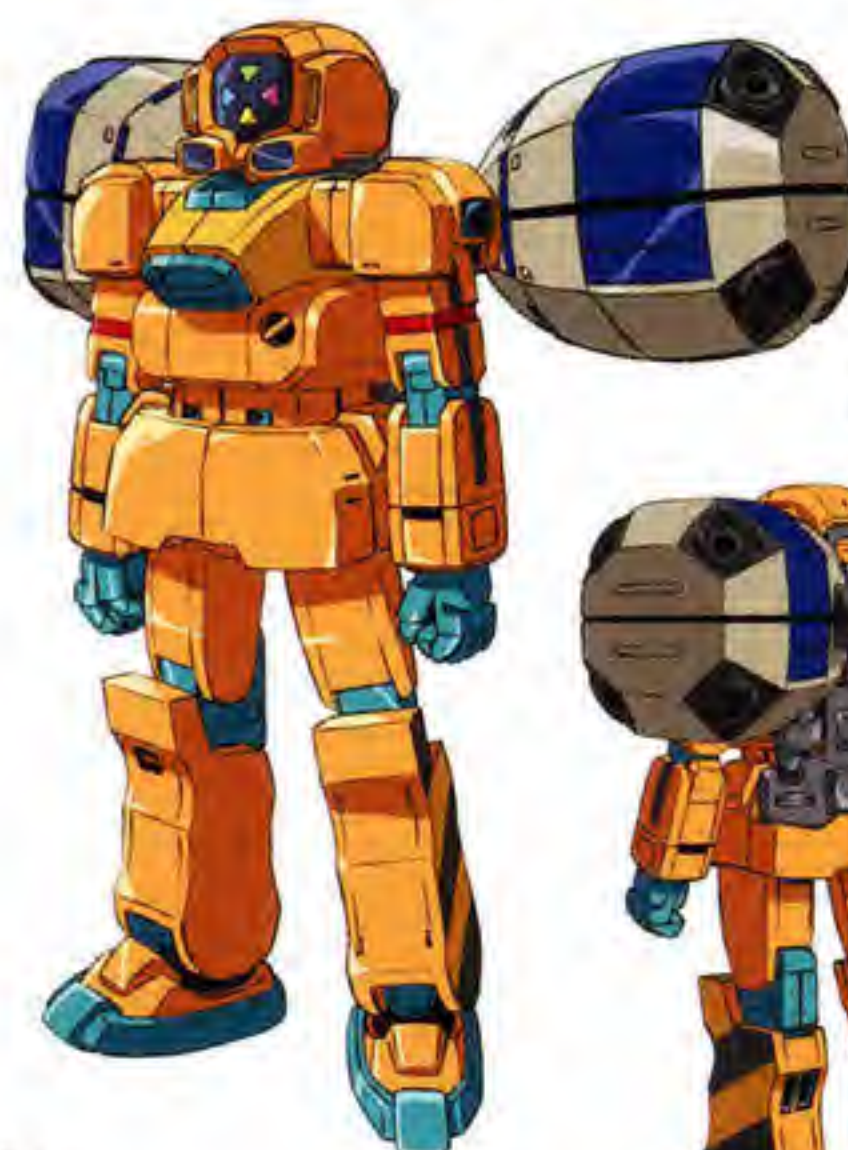


訓練機

キャピタル・ガードの作業用モビルスーツで、顔面下部には伸縮式の有線カメラも装備。主に学生の宇宙訓練や、キャピタル・タワーの保全に用いられる。ベルリはモスグリーン色の訓練機を駆り、マジックハンド型のビッグアームと溶接機のパワーウエルドを使い、アイダの乗るG-セルフに挑戦。デレンセンの教官機やルインの訓練機と連携してG-セルフを拿捕した。また、ホワイトグレー色の一般機は警備に使われ、第2話や第10話などに登場。この一般機はケルベスらがメガファウナにも持ち込んでいた。



ビッグアーム、パワーウエルド装備



教官機



一般機



◀ 巨大な四角いカメラアイが特徴。G-セルフとの交戦時にはカメラの保護のため、シャッター型のフレーム、フェイスガードが出現した

▶ ベルリの出撃に先んじて候補生仲間のトリイティがG-セルフと対決。鉄骨や小型溶接機を武器に挑むが、ビーム・ライフルの反撃にあってしまふ



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 安田朗

レクテンはモビルスーツの存在の幅を広げようと思って描いたデザインです。実在するロボットに似たような形にして、初めてモビルスーツを見た人も引かないように意識しました。特徴的なカメラアイはRGBの3原色とミノフスキー粒子を感知するためのものです。当初はモビルアーマーに変形できるようにも考えていたんですよ。



エルフ・ブル Elf Bull

キャピタル・ガード／キャピタル・アーミー

初登場話数▶第6話

キャピタル・アーミーの試作可変モビルスーツでデレンセンが搭乗。長距離用サポートメカを要しない移動性能と、高火力を併せ持つ機体が求められ、本機が開発された。内蔵された兵装のみを使用する量産機のエルフ・ブルックとは違い、デレンセンは本機に2挺のビーム・ライフルを持たせG-セルフを追い詰めた。本機並びにエルフ・ブルックは、大型機ゆえの高コスト化に問題があるようである。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

大型モビルアーマーなのに細身の人型になる機体というイメージで描きました。最初の頃に提出していたマックナイフは没になってしまったのですが、変形の発想が気に入ったので練り直してこちらを持ち込んだんです。全身からビームを発しながら、外部装置によってビームを収束させるような機構を考えていました。



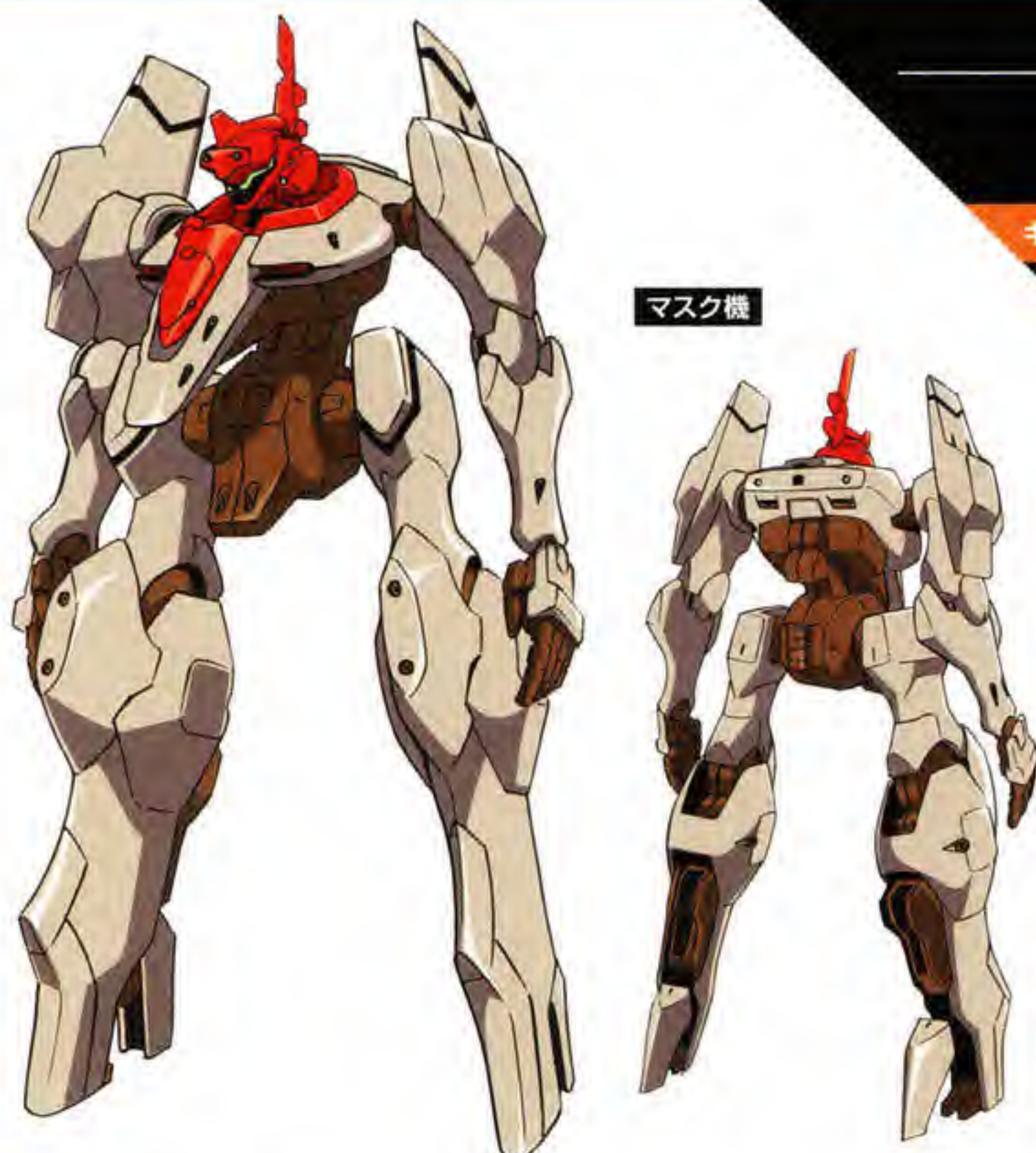
形部一平デザイン画稿

◀後の制式量産機であるエルフ・ブルックとは一部の装備などを除き、脚部を翼のように広げた変形機構も含めて大きな違いはない。巡航形態時の機首が人型形態では胸部に位置するのと同じで、同部分にコックピットがある。

エルフ・ブルック Elf Bullock

キャピタル・ガード／キャピタル・アーミー

初登場話数▶第5話



マスク機

キャピタル・アーミーの可変モビルスーツで、その第1号にはマスクが搭乗。フォトン・バッテリーを潤沢に使えるアーミー側の立場が最大限に活かされ、指先や肩装甲、さらには胸部などの各所に点在する多数の発射孔からビームを放つ。巡航形態用のブースターは、僚機に設置してもらうことでモビルスーツ形態でも運用できる。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

カットシーに代わる量産機として描きました。そのため、もともとは18メートル級のイメージだったんですが、エルフ・ブルの完成された後継機という設定になったため、同じ大きさの機体になりました。大型のメカが続けて登場するのは『機動戦士ガンダム』のグラブロとビッグロのような流れでロマンがあるので好きですね。



▲脚部の足先からビーム・サーベルを展開するという珍しいギミック。本来はこれらを複数機で活用し、市街地を殲滅することが目的とされていた

マックナイフ Mack Knife

キャピタル・ガード・キャピタル・アーミー

初登場話数▶第10話

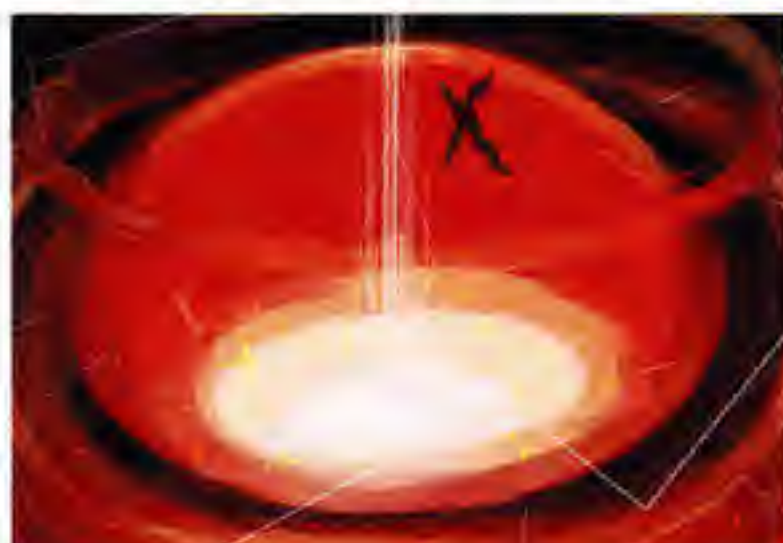


●光子爆弾

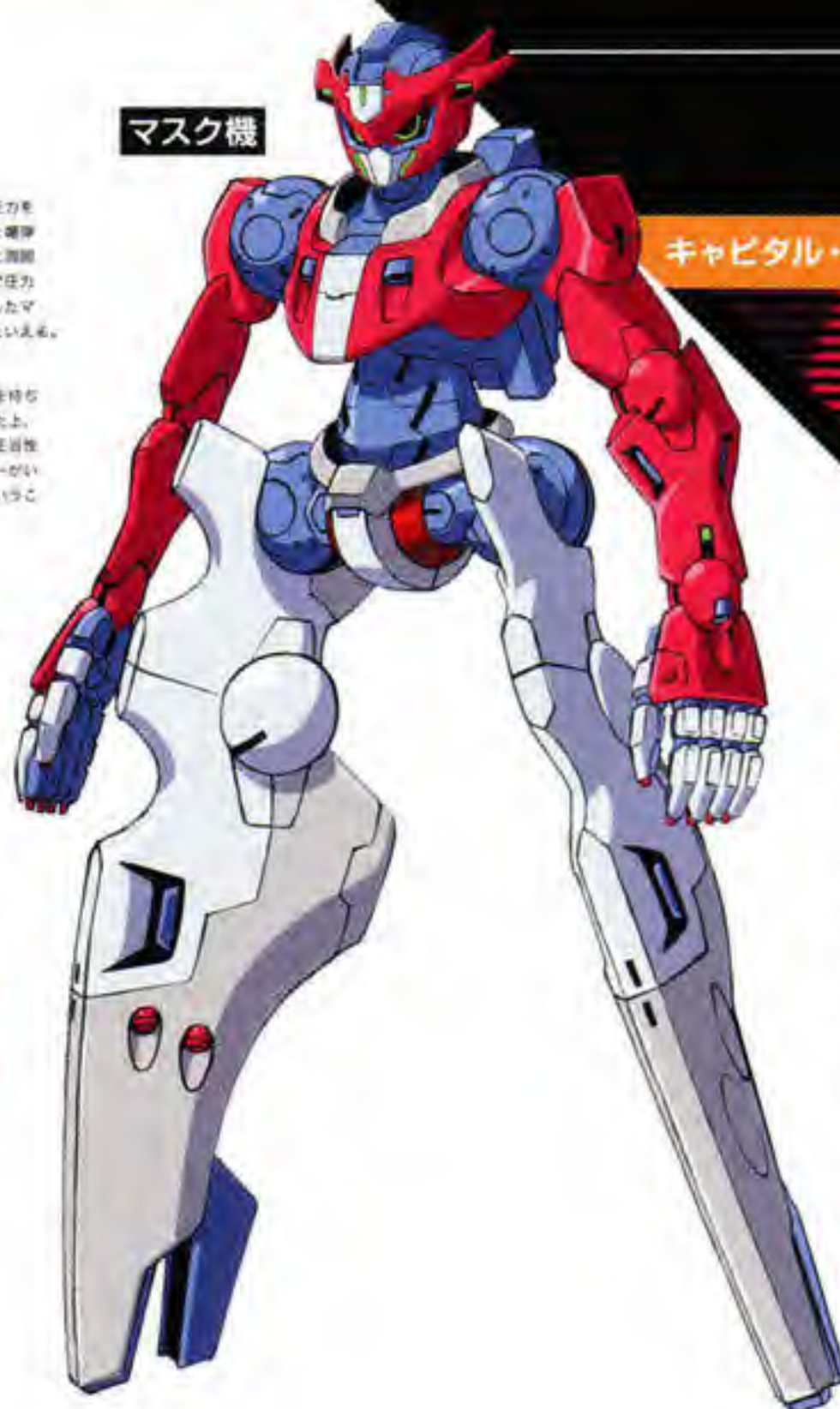
お腹の光子電池に蓄積した圧力をかけ、暴走状態にあるそれを、圧力解放で爆発させて打ち出す。ずばりいっぺんに瞬間に強大な破壊力を持つ。投下する直前に圧力をかけなければならない。が自機を破壊したマシンが必要であり、その為の犠牲者であるといえる。

キャピタル・アーミーが非人道的な兵器を待ち出すことで、ベリリが言葉を投げ出した。彼の仲間を殺していることある種の正当性を示したい。また、光子電池がいかにも巨大なエネルギー源なのか、ということも視覚的に示したい。

形部一平デザイン画稿



▲股間にある長距離ミサイル、光子・ボムは、光学観測装置光子・アイとAIでの形状認識によりミノフスキー粒子散布下の状況でも目標を追う。上空から投下することで地上を制圧することも目的としている



キャピタル・アーミーの量産型モビルスーツ。宇宙戦を念頭に開発された。エルフ・ブルックより小柄ながら同様に飛行形態への変形が可能で、ブースターの増設もできる。マスク部隊に配備され、量産型は単眼型のカメラアイだが、エース級のマスクとバララには特別仕様の機体が与えられた。アイータいわく「お人形さんのようなモビルスーツ」。

量産機
ブースター付きバララ機
ブースター付き

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

当初、主役機として描いて没になった機体で、敵のメカとしてあらためて登場することになったんです。これまでのガンダムシリーズが好きな人たちに気に入ってもらえるか不安でした。股間から発射される光子・ミサイルは、手とか脚から出ても面白くないだろうと思ってつけています。地上で使うことを想定して描いたんですが、宇宙で使うことになってアクションが派手でよかったですね。

ビフロン Bifron

キャピタル・ガード・キャピタル・アーミー

初登場話数▶第17話



トワサンガで開発された異形のモビルスーツで、マスク部隊が借用した実験機。パイロットを務めたバララの超人的なスキル「ヨツデ・ユニフィケーション・アタック」で、短剣型のビーム・ダガーを構えた4本腕が千手のように見える幻惑的な技を発現させた。第24話では、ユグドラシルの試射の標的となって破壊される。



▲後方に伸びる部位は推進ユニットとしての機能を持つが、前方へ展開すれば巨大な脚部としても活用できる。クリムとの戦闘では、膝から下を射出し、ロケットのように攻撃する様子を披露してみせた

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

色々な武器のデザインを模索しているときに考えた1体です。脚が大きくて見た目は鈍臭いけど、機動性の高い宇宙用の機体として考えました。監督から脚を大きくして後ろに跳ね上げて使おうと言われたので、前足のようなパーツを付けてバランスを取っています。千手観音のインパクトがスゴすぎましたね(笑)。

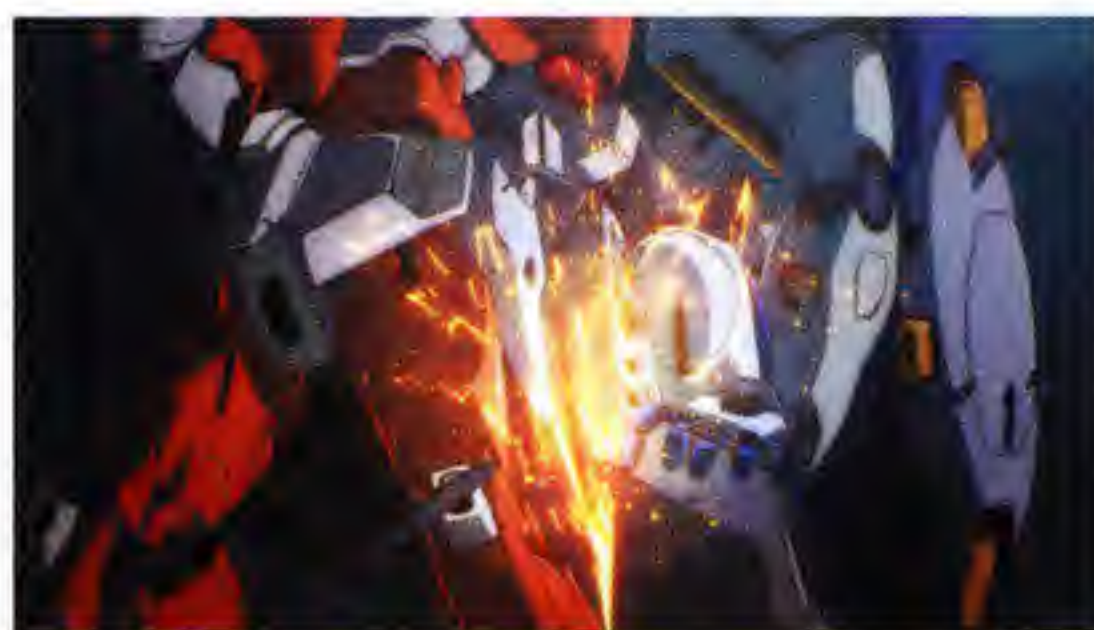
ウーシア Wuxia

キャピタル・ガード／キャピタル・アーミー

初登場話数▶第10話



軍拡を続けるキャピタル・アーミーが新開発した量産型モビルスーツ。本来は宇宙戦闘用だが、初陣の地上戦でも高い機動性を披露した。カットシーを思わせる細部の形状や、足先からのビーム・クロウや、ビーム・ライフルの装備の仕方などはエルフ・ブルを想起させる。ほかの武装は腕のビーム・バルカンなど。また、柔軟な格闘技にも対応する。



◀初陣の第10話ではベツカー指揮のもと、複数のウーシアが編隊を組んでメガファウナを強襲。ベツカー機はメガファウナ艦橋を威嚇後、G・アルケインと交戦し、腰部のスカーレットを中破させた。だがその後、本来はウーシア用のものとして開発された高トルクバックを装備したG・セルフに敗北を喫してしまう。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

もともとは企画の初期に描いたデザインなんです。それを監督が引っ張り出して、手を加えたものを形部さんに仕上げていただきました。ザックス、ネオドゥ、ポリジットの3機も同様です。これは宇宙用モビルスーツの基本コンセプトとしてイメージした機体で、自分の好みが出たラフでした。形部さんには特徴を残してうまく仕上げていただきました。

ランゲバイン Langebein

キャピタル・ガード／キャピタル・アーミー

初登場話数▶第22話

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

企画の初期に提出した主役機が乗る“武器ラック付きのマシン”として描いたものです。『スター・ウォーズ』に登場するスピーダーバイクのようなイメージでデザインしました。格納時は折りたためる形状になっていますが、このとき足置き場がMSの関節と連動していて、そのまま着地できるようになっています。



モビルスーツ搭乗時



▶大気圏内でも宇宙空間とほぼ同様の機動性と火力を発揮するよう、物品終盤のギアナ高地上空での空中戦でも、ウーシアやカットシーが数十機単位で乗用した。ブルジンを母艦としながら、改良されて飛行可能となったアメリカ軍のジャハナムなどを相手に奮闘していた。



キャピタル・アーミーが開発した、モビルスーツの支援用ユニット。モビルスーツはバイクのようにまたがって運用する。初登場は第22話で、キャピタル・タワー内のデッキや航宙艦ブルジンの周辺で出撃前の準備をする様子が見られた。また、初陣となる第23話では主にウーシアが乗用し、隊列からの一斉射撃を披露していた。

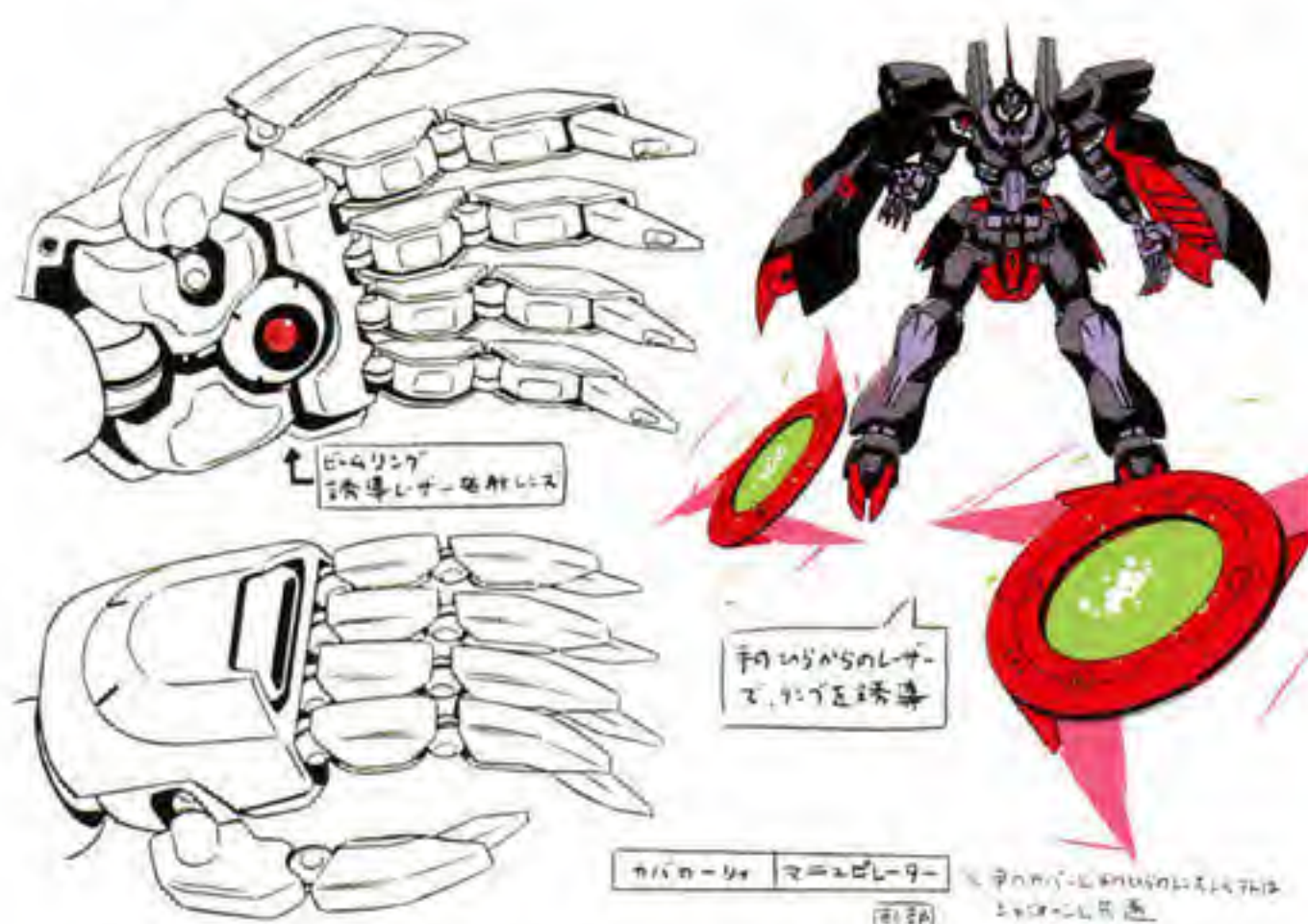
カバカーリー Kabakali

キャピタル・ガード / キャピタル・アーミー

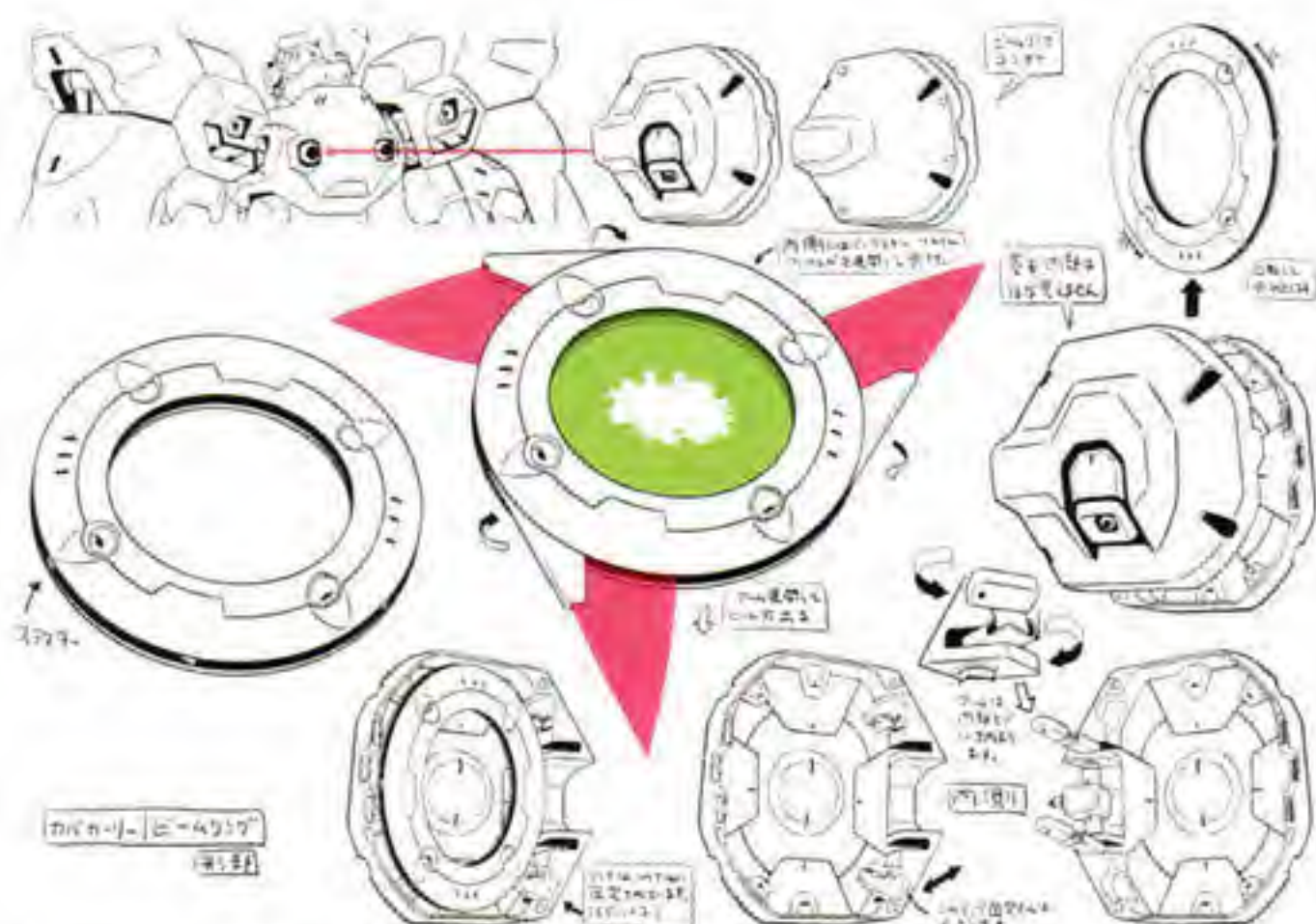
初登場話数▶第24話



ジット団が地球へ向かう途中で組み立ててマスクに授けた、ジット・ラポルトリイ製のG系統モビルスーツ。呼称はマスクが「クンタラの魂の安住の地の守護神」から名付けた。武器はビーム・ショットガンや手甲から伸びるビーム・セイバー、下のビーム・リングなど。膝当ては2000度の熱に耐え、耐熱シールドで大気圏へ再突入することも可能。

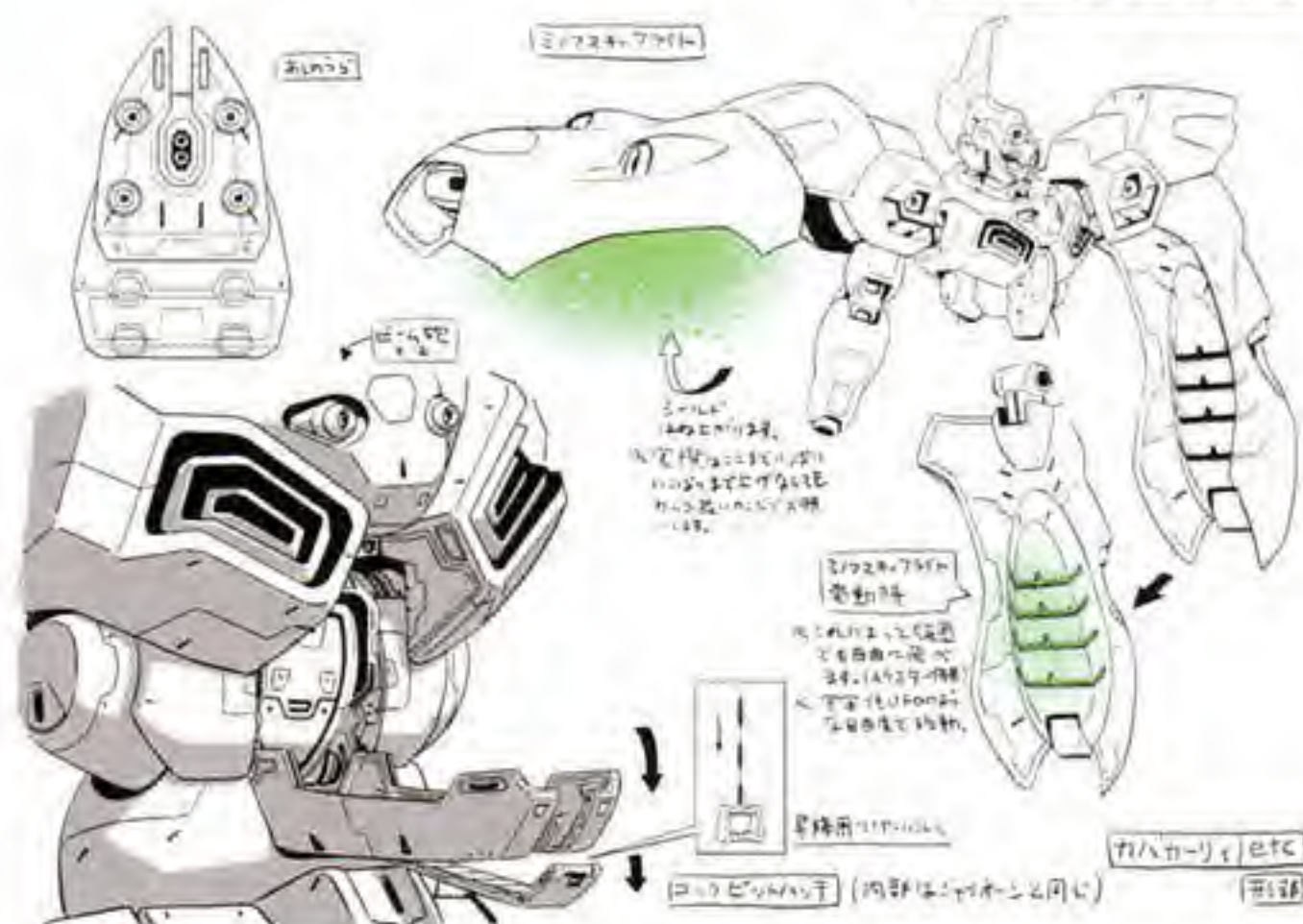


▲ヨーヨー型のビーム・リングを操るカバカーリー。ふたつ同時に操るのも自在で、マッシュナー乗艦のクノッソスもその攻撃で沈めた。また、リングと機体の手首は、手のひらから放たれるビームで結ばれている



▲ビーム・リング本体。金属製の円輪からビームの刃が出る。背部コンテナには予備を含めて3枚以上のリングが収納されているようだ

形部一平デザイン画稿



▲各部ディテール。胸部には2門のビーム砲を備える。また、両肩の大型バインダーのミノフスキー・フライトで宇宙はもちろん大気圏内でも自由に飛行できる

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

当初はリジットの部隊を率いる隊長機で、月の勢力に1体しかないガンダムタイプとしてデザインしています。背中のコンテナは、G-セルフと同じようにバックパックが運用ができるようにと考えていました。型式番号はVGMM-Git01。最後は「G-self」と「Git」で「ガンダムそのもの」同士の対決になるという意味が込められています。

ジーラッハ G-Rach

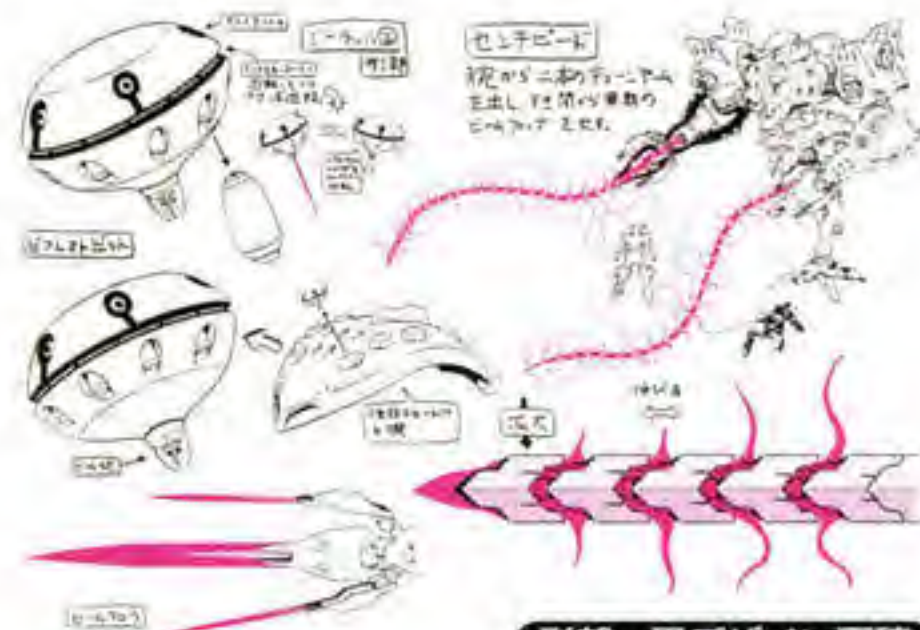
キャピタル・ガード / キャピタル・アーミー

初登場話数▶第22話



ジット・ラボラトリの巨大モビルアーマー。ダーマなどと一緒に海賊部隊が地球圏へ持ち込み、当初はマニとノレドが試乗。やがて本機はマニの離反と共にマスクへゆだねられ、彼女共々マスク部隊の戦力となった。単独で大気圏突入に耐える強固な装甲を持ち、防護用のIフィールドのほか、全身にビーム砲を装備する。

▶両腕からムチ状の兵器、チェーンアームを伸ばし、その節々からビーム・ウィップを発生させて敵機を襲う「センチビード」を武器とする。後部スカートに6基収納されるビフレストビットは、瞬時に量産型の宇宙用ジャハナムの群れを一掃した



形部一平デザイン画稿

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

これも最初の頃に考えていたラスボス的な機体で、巨大で不気味で全身武器というコンセプトです。ビッグ・ザムのようなものですね。そのため、カバカーリよりも武装が山盛りでビットが空間ごと焼きつくす、みたいなことも考えていました。ビットを装備しているのは作中でも拾っていただけてますね。



ユグドラシル Yggdrasill

キャピタル・ガード / キャピタル・アーミー

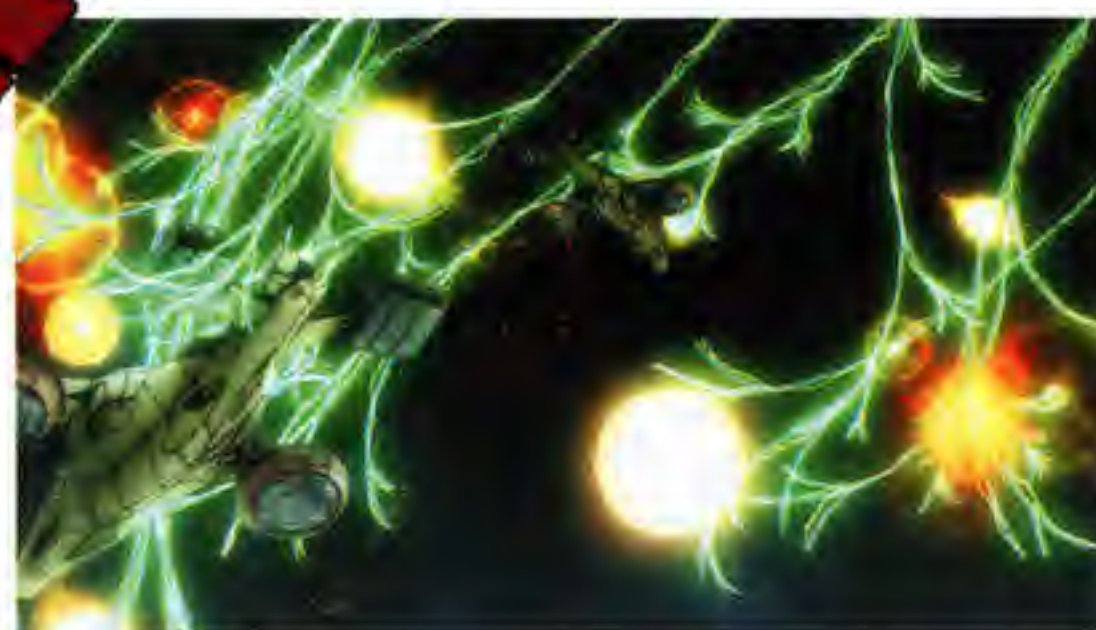
初登場話数▶第23話

ジット・ラボラトリで作られたモビルアーマー。大型推進器4基による高機動性を備えた宇宙用ビーム砲台で、そのコンセプトはキアの意向によるもの。ジット団と協力体制を結んだマスク部隊に供与され、パララが部下ふたりを連れて操縦に臨んだ。パララの傑出した操縦技能により、巨大なボディからは想像できない機敏な動きを見せる。

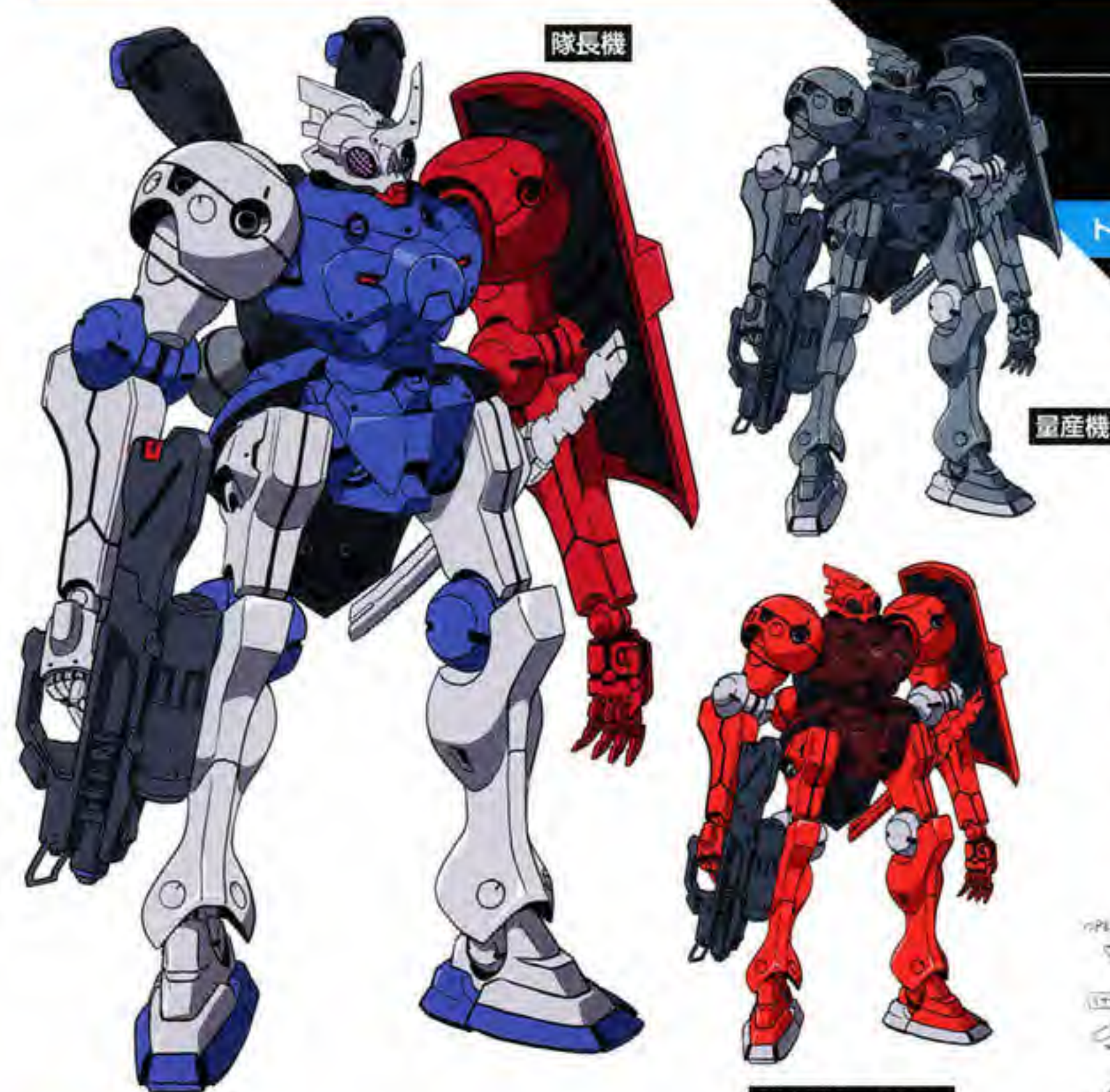
DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

コンキュデベヌスとセットでデザインしました。それぞれが盾と矛のように攻撃と防御に徹した機体としてイメージしています。太いビームがフォトン・バッテリーの強弱を認識して枝分かれしながら敵を追尾して破滅させる。その様子が樹のようになるのでユグドラシルという名前になったんです。武器がメインなので本体はシンプルにまとめました。



◀機体の中腹部にある開閉式の目からは防御用のリフレクター（バリア）を展開可能。さらに伸長式のビーム兵器、テンダービームを攻撃の要とする。テンダービームはフォトン・バッテリーに引かれる特性を持ち、自動的に敵機を追尾することが出来る。



モラン Moran

初登場話数▶第13話

トワサンガ

ドレット軍の汎用モビルスーツ。主武装はビーム・ライフル、ビーム・ダガー、両腕に内蔵した4連ミサイル。アイセンサーは左目が光学式複合センサー、右目が全方位サーチセンサーである。階級や所属で仕様が異なり、隊長機は派手な機体色に加え頭にブレードアンテナを備えている。リンゴ機はメガファウナ勢が鹵獲後、赤く塗り直した。

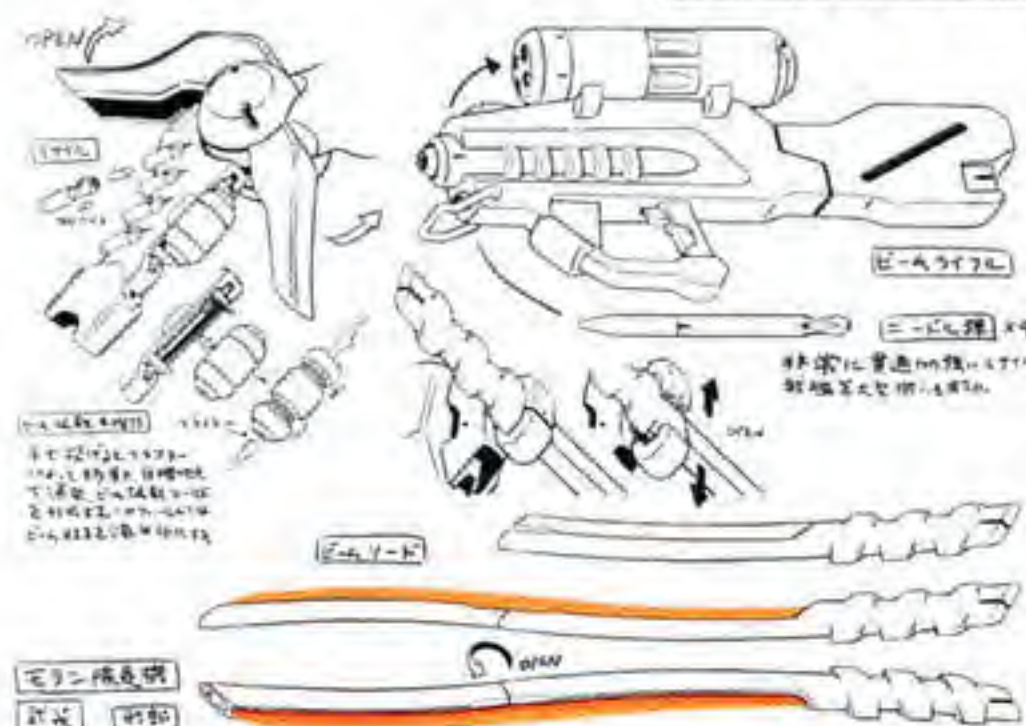
DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

当初、ジャハナムを月の勢力の量産機として提出していたとき、その別案として描いたものです。宇宙人っぽさをイメージして、これまでとは違う体型にしています。異世界の存在がやってくる気持ち悪さを表現しようと左右の眼を変えたり、ゾンビ的な崩れを入れてわざと不格好にしていますね。あと、センサーの形状でどこの勢力かわかるようにしています。

量産機 (メガファウナカラー)

形部一平デザイン画稿



◀ビーム・ライフルには二連の弾倉があり、腕部に内蔵されたミサイルの弾頭は、投擲型のビーム手榴弾にもなる。日本刀のようなビーム・ソードは隊長機など一部の機体を持ち、メガファウナカラーにも装備されている。



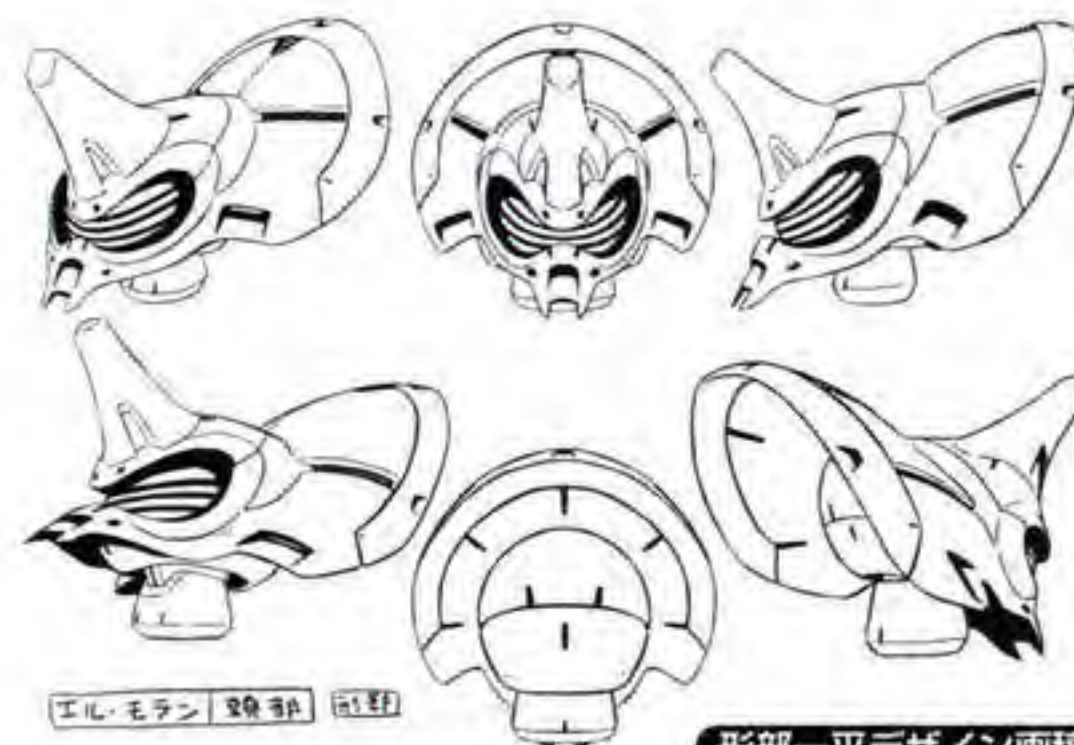
エルモラン Elmoran

初登場話数▶第13話

トワサンガ

ドレット軍の汎用モビルスーツ。モランより重装甲の機体だが、各部の大型スラスターのおかげで機動性は相応に高い。モランに比して配備数は少ないが、大半の本機が長刀ビーム・ソードを携帯している。また、実弾を放つバズーカを装備し、クリムの宇宙用ジャハナムと交戦していた。

▶エルモランの頭部のアップ。スリットのように見えるアイカメラと太いアンテナが特徴。劇中では最後までモランと共に、ドレット軍の主力モビルスーツとして運用されていた



形部一平デザイン画稿

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

武装を大きくした高機動型で、モランとはザクとドムのような関係で描きました。月の勢力のメインキャラクターがエルモランに乗るだろうと思っていて、モラン部隊を率いるというイメージでした。でも、片腕を赤くしたモランが隊長機ということになったので、名前のあるキャラクターは乗らなかったですね(笑)。



ザックス Zacks

トワサンガ

初登場話数▶第15話

トワサンガ本国の守備隊ガヴァン隊が使用する量産型の汎用モビルスーツ。この精鋭部隊は「ザックス兵団」という別称を持つ。戦闘用の機体で、指揮官機と一般隊員機の差異はない。主な携帯火器としてビームガン装備し、3機一組の小隊が連携をとった波状攻撃を仕掛けることが多い。



▲脚部のクロウは敵機をわしづかみにする強力な武器。スペースコロニー周辺では銃火器の使用を控えるため、こういった機能は重宝される。また、敵モビルスーツに大型のネットを投げて自由を奪い、スパークで弱らせる戦法も得意である

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

ザックスも企画の初期に提出したデザインですね。作業用のモビルスーツとしてキャピタル・ガードの物として描いていたものでした。宇宙エレベーターのワイヤーをつかむために足が爪状になっているのです。



ネオドゥ Neodu

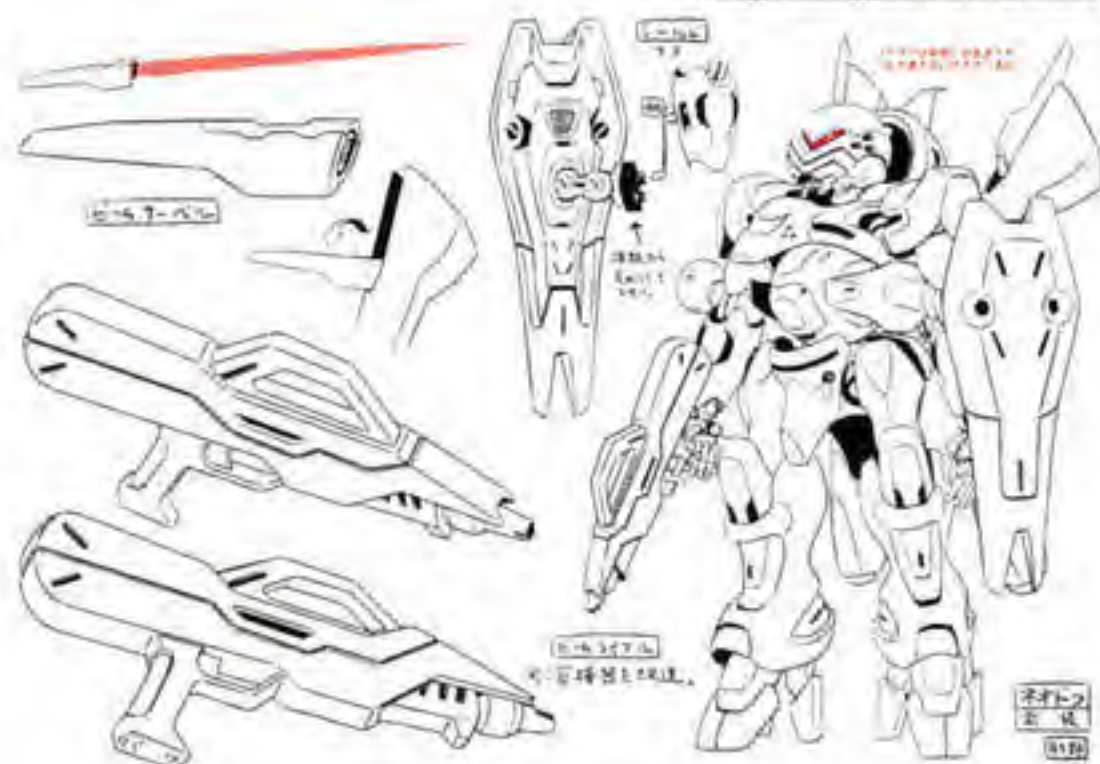
トワサンガ

初登場話数▶第15話

トワサンガで使用される汎用モビルスーツ。1000年以上前のスペースコロニー建造時代から存在する機体だが、基本性能が高く、現在でも改良をくり返しながら複数の機体が稼働している。ラライヤも本機でモビルスーツの操縦を練習した経験があった。ロルッカたちは秘蔵していた機体をメガファウナに提供。ラライヤが一時的に乗機とする。

形部一平デザイン画稿

▶本機はガヴァン隊および、その周辺組織にも運用されている。主武装はビーム・サーベルとビーム・ライフルで、後者は作業用の溶接機を改造したもの。シールドは左手の指で取っ手を握るのではなく、肘部分でジョイントされている



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

企画初期に球体コックピットを提案していたのですが、その機能説明のラフデザインのひとつでした。監督は宇宙空間でのサバイバビリティをととても重要視されていて、球体コックピットは耐久性の表現です。背部の4本の大きなスラスターは球体コックピットとつながっており、コア・ファイターのように独立機動する設定でした。顔は「謎のモビルスーツ」といった雰囲気ですね。

ガイトラッシュ Gaitrash

トワサンガ

初登場話数▶第18話



ドレット軍の新型モビルスーツで、ロックパイの専用機。武装は頭部や脚部に備えたパルス・ビーム砲や腰部ユニット後方のミサイル・ランチャーだが、最大の特徴は上部に備えた馬蹄型のビーム発生器が生み出すビーム・マント。このビーム発生器は、首の後方にある基部を軸にレール状に移動する。攻防両面に秀でるが、ビーム発生器が30個もあるため、整備には相応の苦勞を要する。



◀ビーム・マントは機体をカーテンのように覆い包むほか、触手のように伸びて敵からの防御に使用。クリムスの宇宙用ジャハナムが使ったミサイルも防いでみせた。さらにはビームの帯を束ねて敵機を圧壊させることも可能

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

メガファウナの羽根がカッコよかったので、これをモビルスーツに転用できないかなと考えたものです。僕が考えたのはデザイン画くらいのもだったんですけど、監督に見ていただいたチェックではヒレのように幾重にも広がって戻ってきました(笑)。こういったポイントが月の技術の凄さを表現しているんだと思います。

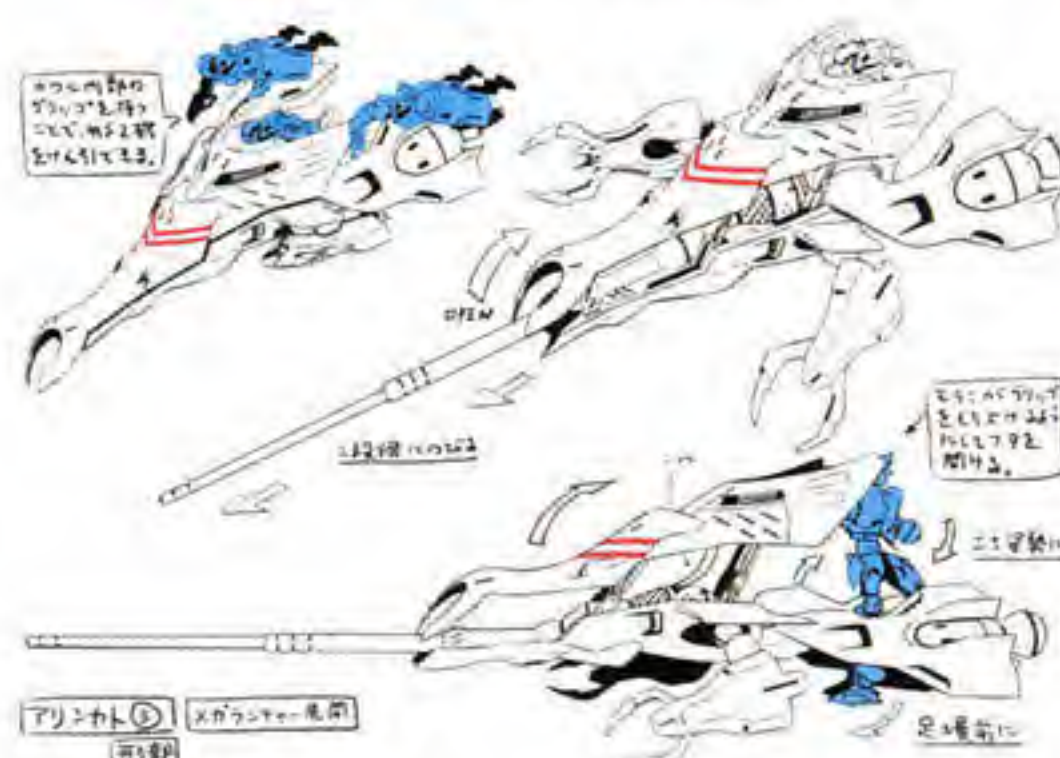
アリンカト Alincato

トワサンガ

初登場話数▶第14話



トワサンガのドレット軍が用いたモビルスーツ支援用の大型機体。モラン1機を乗せ、さらにモビルスーツ2機を牽引できる。戦闘では遠距離からの砲撃を行なうことを主に想定しているが、正面に備えた12基のミサイル砲とビーム砲を携えた接近戦用のクロウも装備する。ロックパイは本機を「金の鉚脈に餌を求める妖怪」と称した。



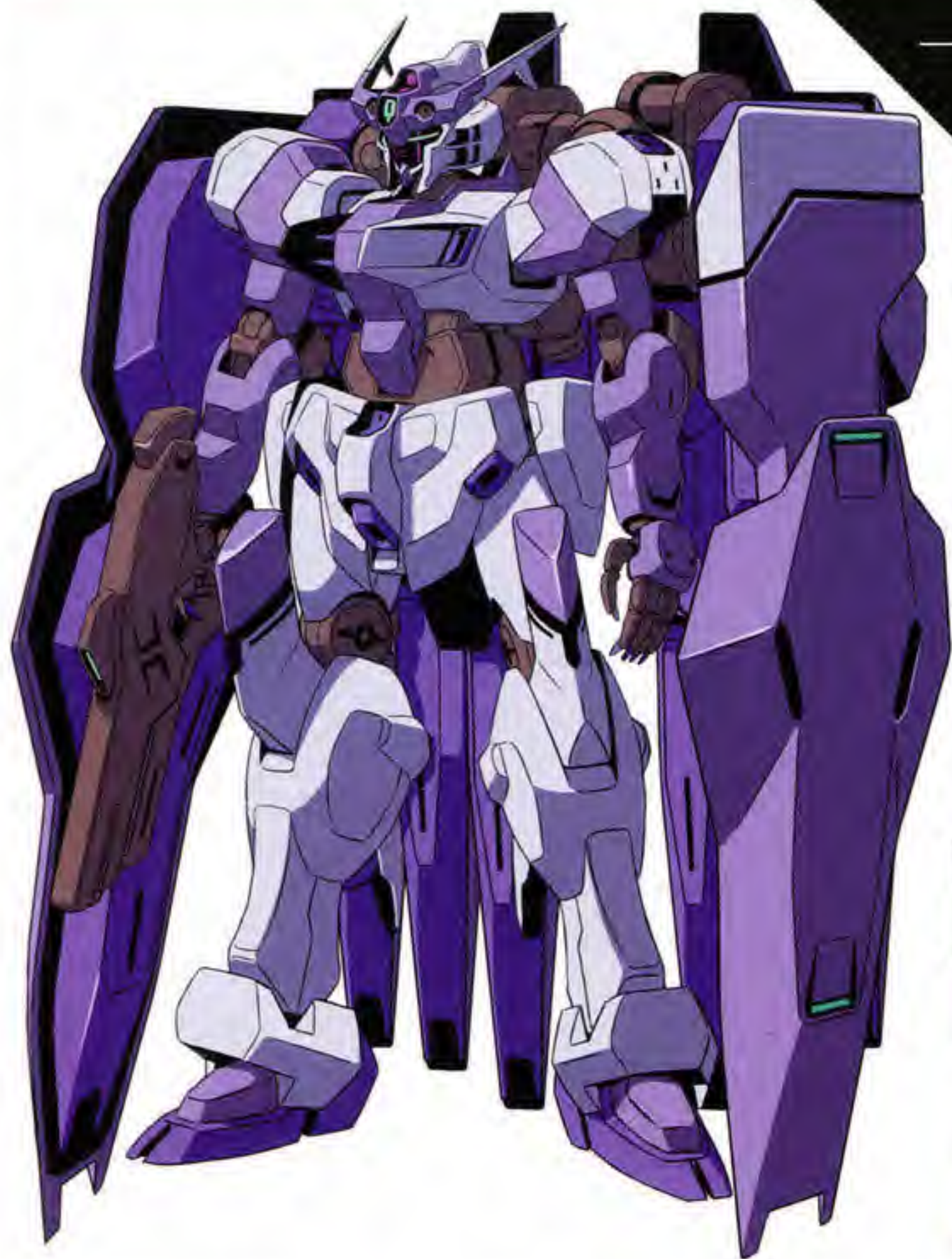
形部一平デザイン画稿

◀大柄なボディだが、推進力はエルモランなどよりも高い。前部にはメガパルス・ビームランチャーが収納され、砲塔の伸長時には機体の上面部が展開。また、上面装甲から砲身を露出させないままビームの火球を放射することも可能

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

月の勢力にもアーモザガンのような機体で、デカイ大砲を持った支援機がほしいというオファーがあってデザインしました。パツと見のインパクトを強くして、後からメカっぽさを足しています。メカニカルもキャラクターとしてデザインするのが基本だと思っています。

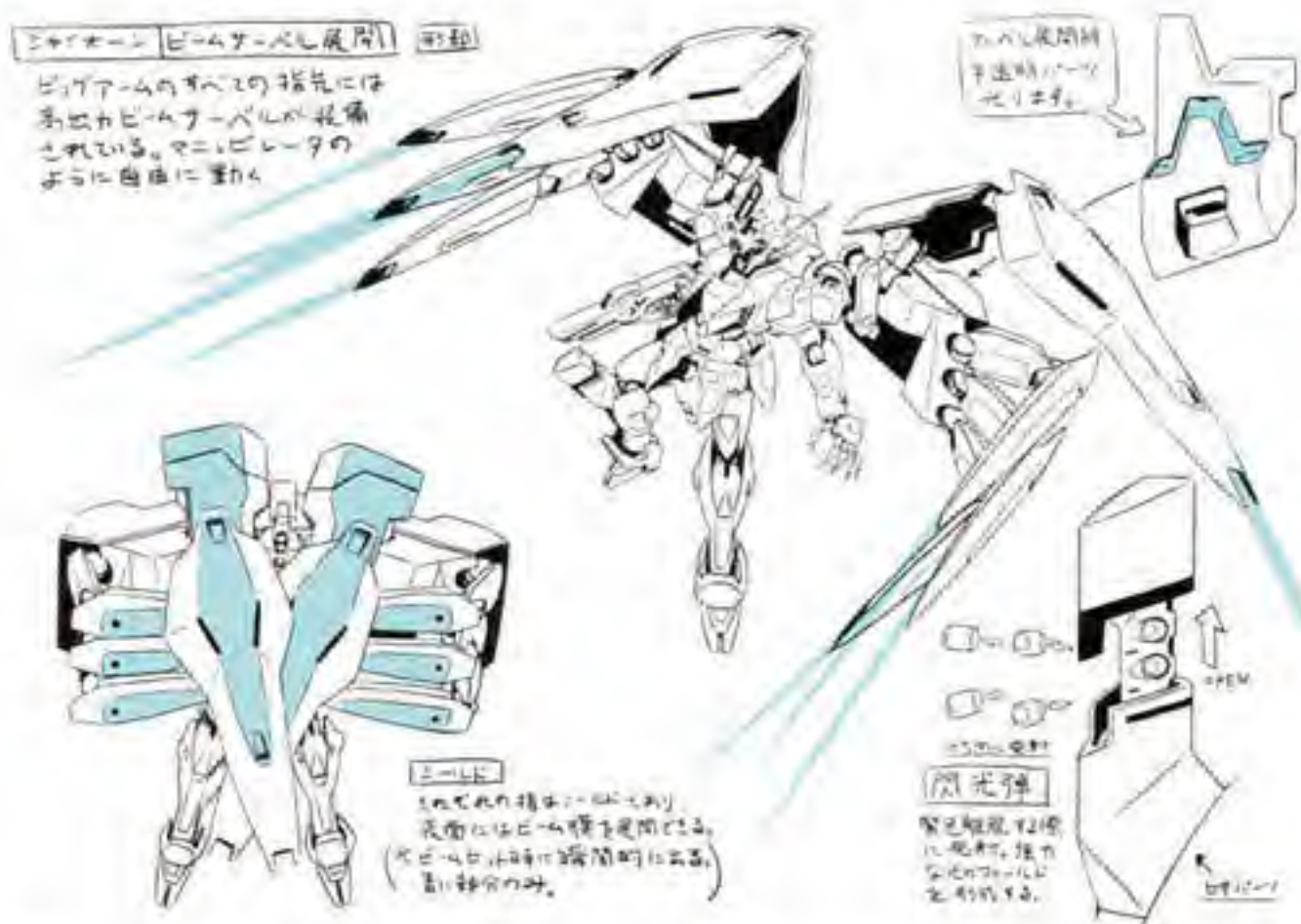
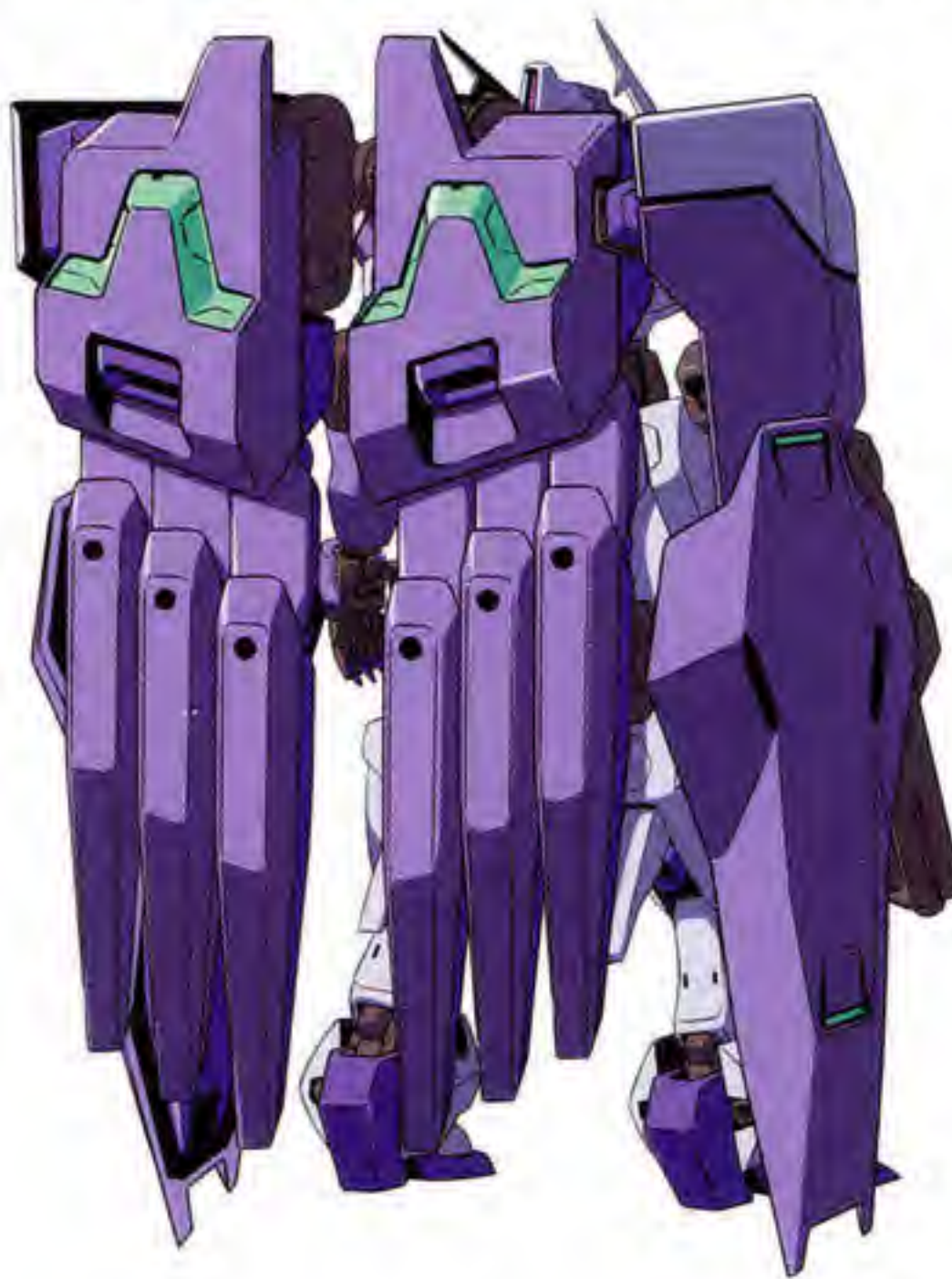


ジャイオン Gaeon

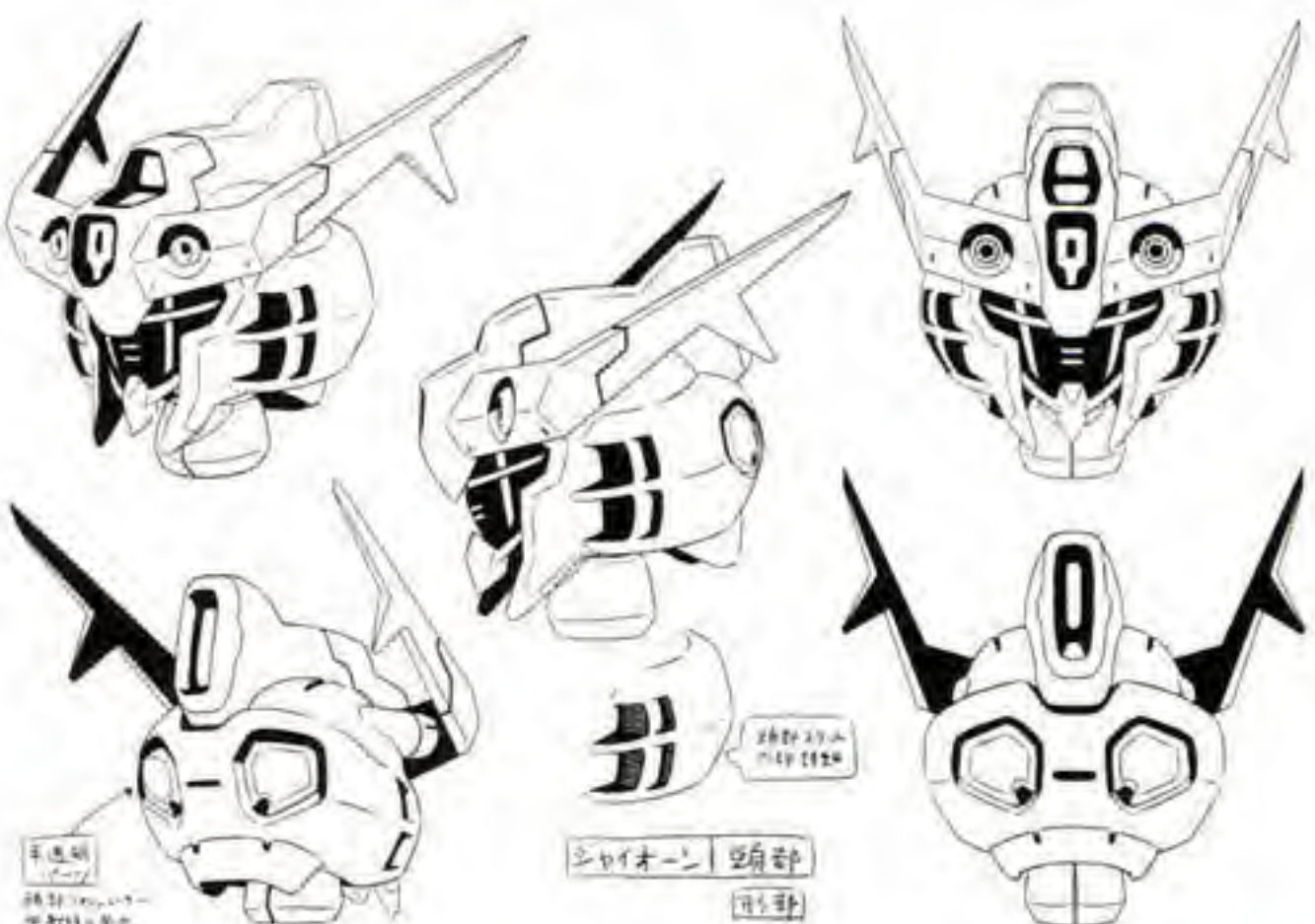
ビーナス・グロップ

初登場話数▶第19話

大出力のフォトン・バッテリーを搭載する、ジット・ラボラトリ製のG系統モビルスーツ。操縦者はジット団のキア・ムベッキ。決戦時用の多機能バックパック「ビッグアーム・ユニット」は巨大な手首のような形状で、G-セルフと交戦の際、ジロッドによる搬送を経て装備した。破損したシー・デスクの隙間を埋めるため、コンキュデベヌスを制御しつつ、海中に没する。

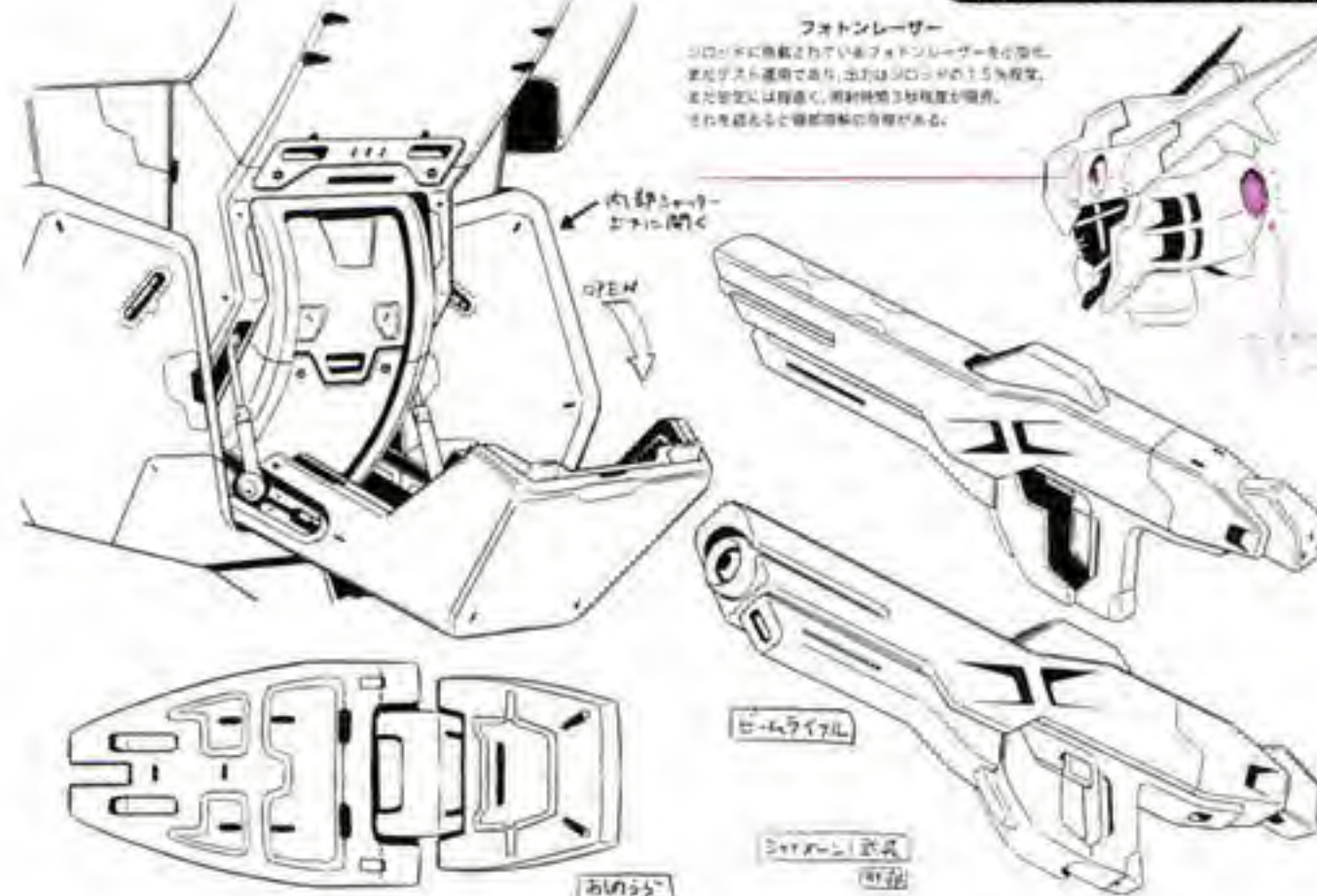


▲ビッグアームは、6本の「アーム」各個が機動兵器ソード・ファンネルとして敵を攻撃。アームは個々の先からビーム・サーベルも伸び、さらに機体を覆う防御壁にもなる。ビッグアームは余剰出力を解放する役目も担い、ジャイオンの機体自体がその運用のために改良を重ねてきた



▲頭部のアップ。額の左右には、フォトン・レーザーを2基装備する。ジロッドの同武器を試作的に小型したもので出力はその15%、照射時間は3秒が限界

形部一平デザイン画稿

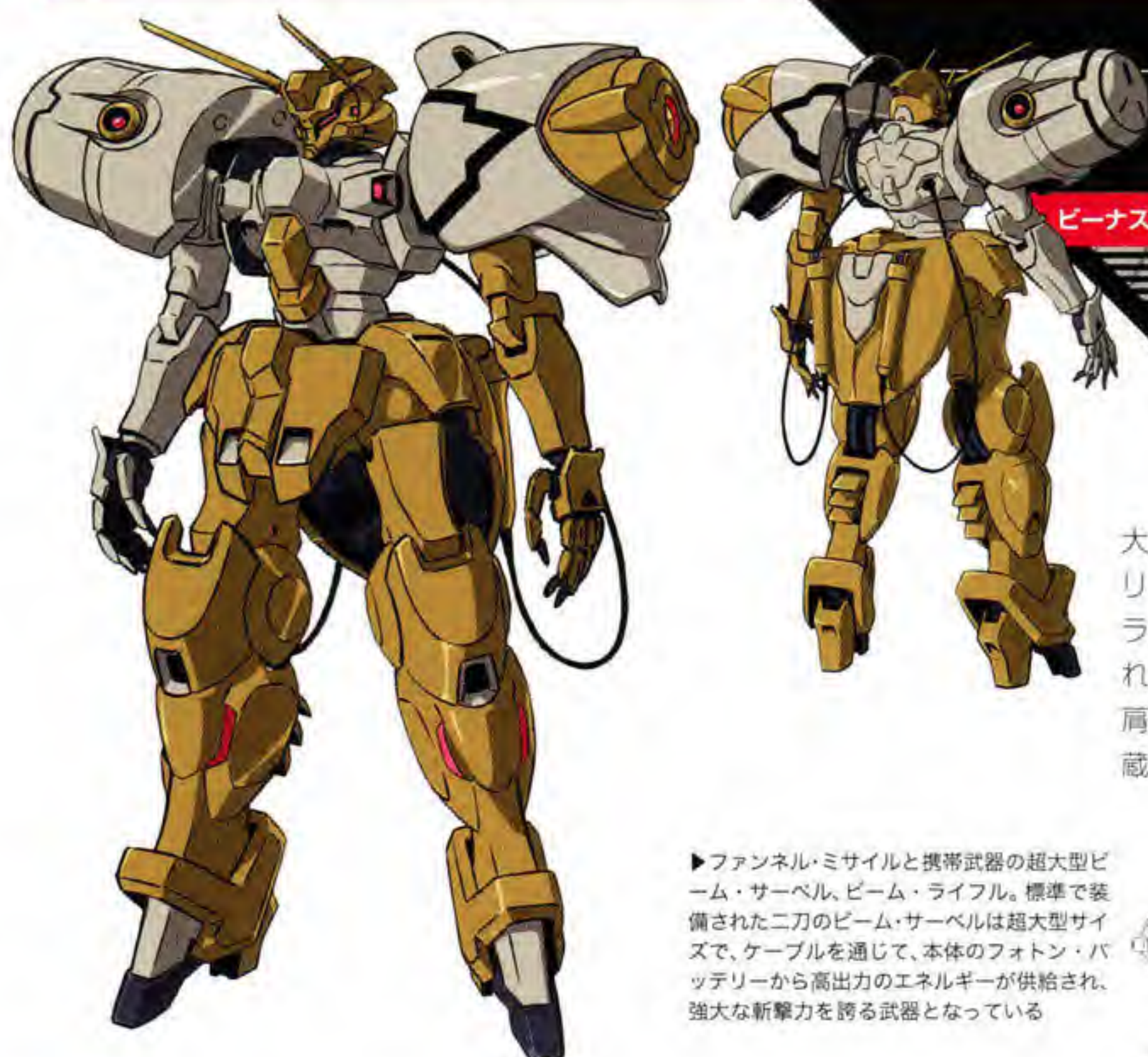


▲携帯武器はビーム・ライフルで、両膝には戦場からの緊急離脱時に使う閃光弾発射装置も内蔵。閃光弾は左右の膝に4弾ずつ収納され、それが4方向に分かれて発射。強力な光のフィールドを構成することで自機を守る効果がある

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

主人公たちが金星までやってきて、ガンダムが出てきたらうれしいじゃないですか。だから最初は顔も普通のガンダムとしてデザインしていました。その最終ラフに監督が赤鉛筆で修正を(笑)。だまし絵的にでもガンダムに見えるように、ランプの配置などで多少工夫をしています。ビッグアームを後から装備するという演出で、よりインパクトのある機体になったかなと思います。



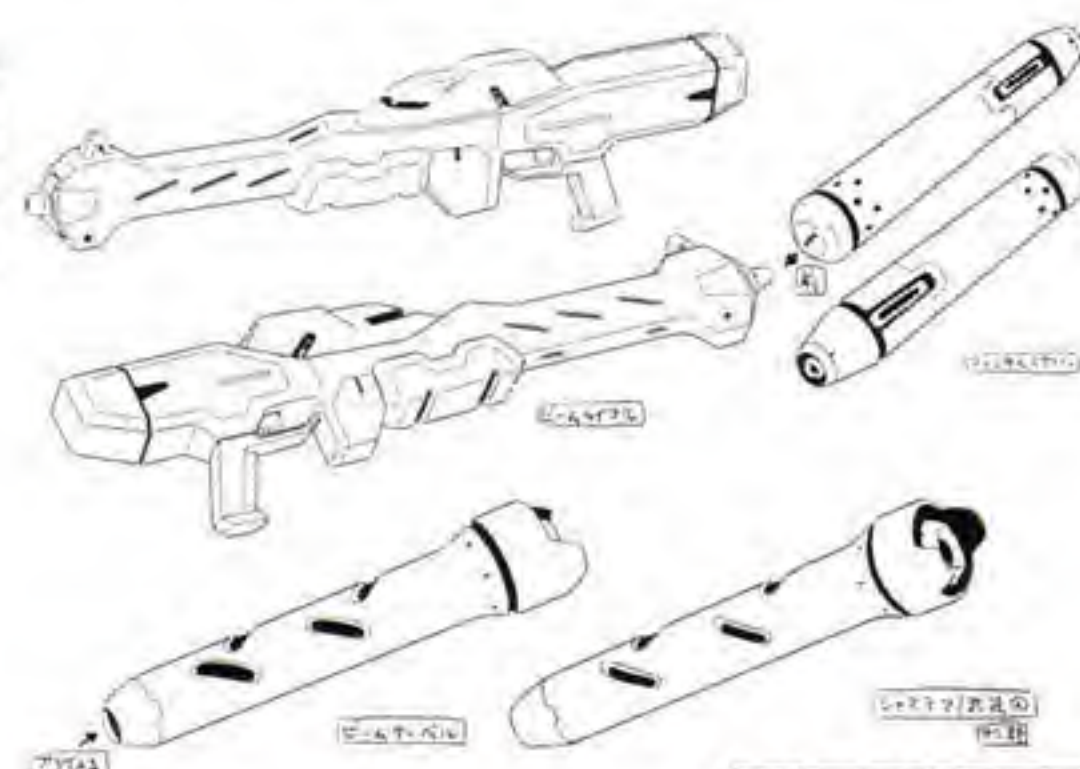
ジャスティマ Gastima

ビーナス・グループ

初登場話数▶第19話

大出力フォトン・バッテリーを内蔵したジット・ラボラトリー製のG系統モビルスーツ。操縦者はジット団のチックラ。ジャイオン、ジロッドと3機一組での連携を企図された設計で、本機は敵陣への斬り込み役を担当。巨大な両肩部にビーム砲、拡散ビーム砲、ファンネル・ミサイルを内蔵。さらに左肩からはビーム・バリアを展開させる。

▶ファンネル・ミサイルと携帯武器の超大型ビーム・サーベル、ビーム・ライフル。標準で装備された二刀のビーム・サーベルは超大型サイズで、ケーブルを通じて、本体のフォトン・バッテリーから高出力のエネルギーが供給され、強大な斬撃力を誇る武器となっている



形部一平デザイン画稿

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

G-ルシファーはファンネルによる中距離攻撃用の機体、ジロッドはあまり動かず太いビームで敵を圧倒する長距離用の機体、そしてこのジャスティマは敵に切り込んでいく接近戦用の機体としてデザインしました。この3機がセットでラスボスの周囲を固めていて、G-セルフを追い込んでいくという風に想定しました。



ジロッド Grod

ビーナス・グループ

初登場話数▶第19話

ジット団のクン・スーンが操縦するジット・ラボラトリー製のG系統モビルアーマー。対モビルスーツ戦を想定した巨体で、ジャイオンの援護を受けつつ敵陣を制圧する意図で設計された。機体内には、ビッグアーム・ユニットの搭載も可能。また、ミノフスキー粒子を無効化するアンチ・ミノフスキーなる機能の搭載も示唆されている。



▲底部後方の、爪のついたふたつの球体はオールレンジの有線式アームで、レーザー砲台並の威力を持つ。また、ボール自体を投てきすることでモビルスーツの撃破も可能だが、G-セルフと交戦した際、右側のボールが破壊された。また、ジロッドは機体底部前方のふたつの球体からビームを発射することが可能

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

G-ルシファー、ジャスティマと共にジャイオンに仕えているというイメージで、それぞれに得意技を持っている特徴的なモビルスーツをということで描いていました。アンチ・ミノフスキーについては最初から考えていたものを本編でも拾っていただきました。どんな効果があったのかは私にも謎ですが(笑)。



ビーナス・グロップ

リジット Re G-IT

初登場話数▶第19話

ジット・ラボラトリー製の汎用モビルスーツで、ジット団の一般隊員も多数使用。クレセント・シップの制圧時には3機が同道した。のちにフルムーン・シップに積載されジット団の地球侵攻にも参加し、海賊部隊との戦いでは小隊規模の本機が前線に投入されている。基本は宇宙戦用だが、両肩の大型スラスターでコロニー内を飛行可能。

▶基本的な武器はビーム・マシンガンと、腰に備え付けられたビーム・サーベルのみ。武装自体はシンプルなものだが、脚部などの装甲面積は広めにとられており、戦歴の少ない一般兵などの生存性を高めようという意図が伺える

形部一平デザイン画稿



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

月の勢力の量産モビルスーツとして提案したひとつです。カバカーリーが月のガンダムなので、その量産機というイメージをしています。イメージソースは『機動戦士Zガンダム』に登場したマラスアイで、特徴的だった肩のシールドを膝につけています。こうすれば手がフリーになるので、下に向けて股の間から狙い撃ちすれば被弾率を下げられるという宇宙的な運用を考えていたんです。



ビーナス・グロップ

ポリジット Poligit

初登場話数▶第19話

オーシャン・リングの中心都市ロザリオ・テンの自警部隊「テン・ポリス」が運用する量産型モビルスーツ。治安警護のほか破損したコロニーの修復や、ライトバーを持つ交通整理なども行う。基本的に複数の機体で任務に当たるが、ラ・ゲーは本機の操縦者から3名を選抜し、本機と共に自身の名代として地球圏の視察に向かわせた。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

アメリカの地上用モビルスーツの基本コンセプトとしてデザインしたものです。ザクのようにシンプルで、ほかのモビルスーツのデザインの基本となるようにと考えていました。僕や形部さんが提案していたこれらのラフは、現場でいわゆる「富野シャッフル」と呼ばれる監督のふるいにかけられ、もう一度所属組織を決められていきました。



◀主兵装はビーム・ライフルとシールド。この巨大な半月型のシールドは強固で、ジロツドのボールが直撃してもダメージを半減に留めていた。また、背部の大型スラスターは、戦況に応じて取り出すことが可能

コンキューデベヌス Conque de Venus

ビーナス・グロップ

初登場話数▶第21話



ジット・ラボラトリの巨大モビルアーマー。組み立て途中の状態だったが、キアがG-セルフを迎撃するべく、無理を押して出撃させた。100メートルを優に超える大型機で、上部中央のドッキングホールにモビルスーツを搭載させて機体の制御を行う。機内には制御室や連絡通路が設けられており、大勢のスタッフで運用される。



◀ジャイオンに制御され、展開した各装甲から放たれる特殊電磁波兵器オーブ。また、ビーム・サーベルで敵機を牽制することもある。機体名は「ビーナスの目」を意味し、キアからは「コンキューデ」とも呼ばれた。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

主人公たちが地球から月へ進んでいったときに、越えることができない絶対的防衛圏に存在する、神のような存在のモビルアーマーとして描いたものです。まあ、武器はでっかい電子レンジなんですけど(笑)。『伝説巨神イデオン』のガルボ・ジックのような攻撃をする、えげつないメカを出したかったんです。

ズゴッギー Z'Goggy

ビーナス・グロップ

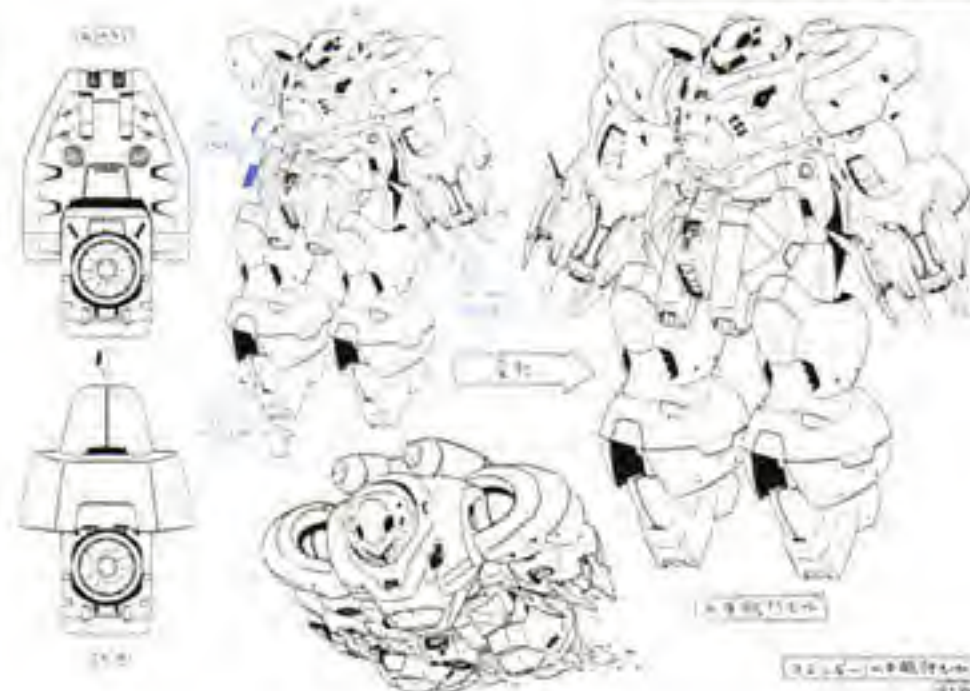
初登場話数▶第21話



ジット団のローゼンタールが乗るモビルスーツで、宇宙世紀の水中用機体を思わせる外観を持つ。本来は作業用の機体であるが、ネオドゥが放ったビーム・ライフルの直撃にも耐えうる強固なボディを誇る。なおオーシャン・リングのコロニーに穴が開いた際には、赤ランプを灯したレスキューカラー仕様のズゴッギーが複数発進している。

形部一平デザイン画稿

▶前腕部のクローを折りたたみ、反時計方向に回転する内蔵式の掘削機を打撃武器として活用。掘削機の中心部からはビームも発射できる。さらに、宇宙世紀のモビルスーツでも散見されたマニピュレーターを腰部に仕込んでいる



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

金星で運用される作業用のモビルスーツがほしいということで描いたものです。重機とモビルスーツの中間のようなイメージになっています。腕に掘削機がありますが、作中であそこまで戦闘するとは思ってませんでした。全体として見るとジオンの水中用モビルスーツの雰囲気ですが、頭だけ見るとスリムな感じになっています。



ザンスガット Zansgatt

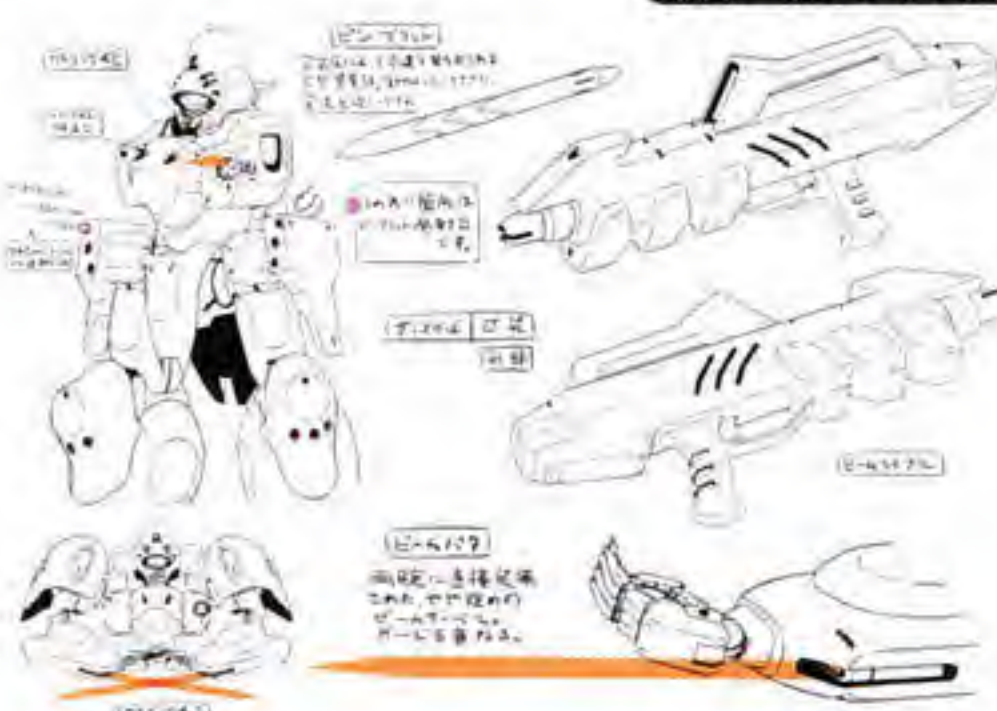
ビーナス・グロップ

初登場話数▶第21話

ビーナス・グロップの汎用量産型モビルスーツで、テン・ポリスがコロニー内の治安維持に使用。地球圏へ帰るメガファウナに持ち込まれ、1体はケルベス用に赤く塗装、通常のグリーン仕様も2機稼働している。2機にはケルベスと共にメガファウナへ来たキャピタル・ガード隊員たちが搭乗。また、ジット団側もスペース・ガランデンに、グリーン仕様機を搬入している。

▶ケルベスたちが本機体に乗換えたことでも、基本性能の高さがうかがえる。武器はバックパックに装着可能なビーム・ライフルのほか、腰部左右の装甲から射出される空気銃タイプの大型質量弾「ピンブリット」などがある

形部一平デザイン画稿



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

月の勢力の量産機案として出した機体のひとつだったと思います。『機動戦士Vガンダム』に登場する猫目のモビルスーツ、ソロアットのラインをイメージしています。少しずつですけど、宇宙世紀の雰囲気が出てきたら面白いだろうなと思って描いていました。特に金星には自警団だけでなく、自衛隊のような存在やジット団もいて多層的で複雑ですから、いろんな量産機がひしめいてるんです。



マズラスター Mazraster

ビーナス・グロップ

初登場話数▶第22話

ジット・ラボラトリ開発によるモビルスーツで、本機にはクンが搭乗。武器はビーム・ウィップのほかビーム・ライフルを装備しており、同武器は腰の後ろに装着している。なお、ノレドたちがジット・ラボの倉庫を訪れた際にはマズラスター、トリニティ、G-ルシファー、ジーラッハ、ダーマの試作模型（モックアップ）が登場している。



▲両手の袖口から伸びるムチ型のビーム・ウィップ。ポリジットやエルモランなど敵機に絡みつき、相手の装甲ごと断ち切るように全身を寸断していた。トリニティの装甲を断つことはできなかったが、パイロットのミッドを感電させ苦しめた

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 形部一平

いろいろな武装を考えていたときに提出したなかの1体です。ビームをどう使うかが「ガンダム」では肝だろーと思ったので、まずウィップを物体として腕のリングから打ち出して、その表面にビームを張るというアイデアにしました。これならビームをどんな形にしても操れるだろうと考えたんです。また、普通のビームなら遠くに飛ぶにつれて威力が弱まりそうですけど、表面に張っていれば威力を維持できると考えました。

海賊部隊の母艦で、武器は主砲など。建造中止となったアメリカの新造艦ニックスペースを改装したものであり、その性能はキャピタル側にも評価されている。当初は民間輸送船を装い、アメリカ領土のカリブ海ビクエスト島を母港として、フォトン・バッテリー奪取の任に就いていた。ドニエル艦長は自身のシートに美女のアートを施している。

メガファウナ Megafauna

海賊部隊 / アメリカ

初登場話数 ▶ 第3話

艦長 ▶



ドニエル・トス



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

「メガファウナ（巨大な生物）」という船名が先に決まっていた。プロデューサーの小形さんから「生物的なフォルムが良いのでは」という意見をいただいたので、柔らかい船体のフォルムにハードな戦艦の艦装を行うことにしています。特徴的なのは地球の宇宙戦艦は水上艦としてもかなり高い機動性を持つことです。港での運用も考えて、船底をなるべく浅くするように地球側の戦艦はデザインされています。水上用の舵も付いていますね。



▲大気圏での航行時にはミノフスキーフライトを行い、各部からフィンが出現。同システムによる低空飛行はバッテリーを過剰消費するらしい。戦況と共に地球を離れ、作中を通してベルリたちの生活の場として活躍する。

アメリカで建造された新型航空艦で、サラマンドラ級の一番艦。クリムが父の指示で戦闘指揮官として乗り込み、ミックたちモビルスーツ隊を統率する。紳士風の艦長は戦闘ではクリムの指示を仰ぐ一方、そのワガママぶりに手を焼いていた。第25話では、ラ・グーより提供された耐熱フィルムを過信し、損傷した状態で大気圏に再突入したため爆散した。

サラマンドラ Salamandra

海賊部隊 / アメリカ

初登場話数 ▶ 第11話

艦長 ▶



サラマンドラ艦長



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

監督の作品には双胴船のデザインがよく登場します。そこでウケを狙って(笑)、企画初期にラフを出しました。その後、フォルムの修正や武装サイズの支持を受けつつ完成させていきましたね。地球の宇宙戦艦ではもっとも水上艦から離れたデザインになっていますが、外輪船をモチーフとしたディテールが入っていて、宇宙戦艦開発の黎明期といった雰囲気を出せないと考えたデザインです。



▲下部の4つの円盤がミノフスキー・クラフトで、浮力と推力を生む。同部は1フィートも発生させる。モビルスーツデッキはブリッジの下に位置。当初、ズッキーニは独断で本艦の発進をうながし、軍艦監であるグシオンの反感を買った。

ラトルパイソン Rattle-Python

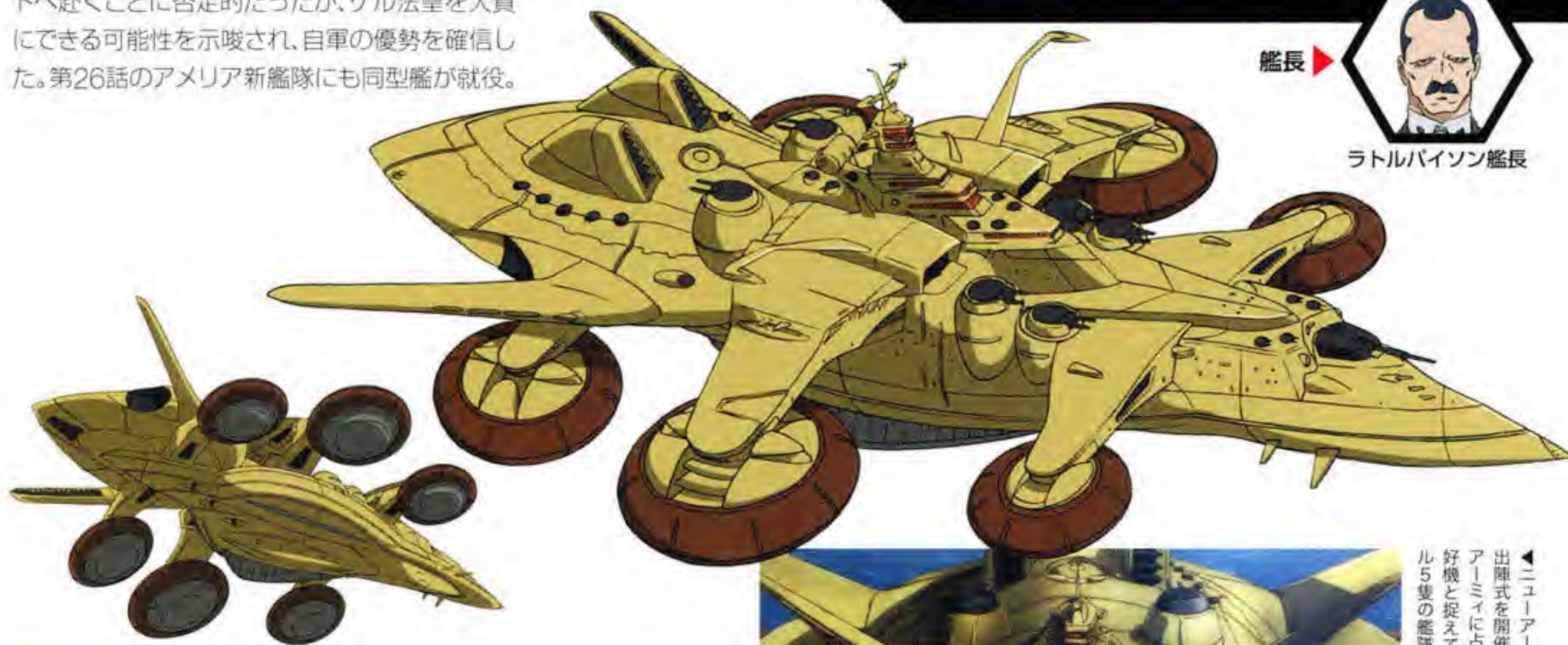
海賊部隊 / アメリア

初登場話数▶第11話

艦長▶



ラトルパイソン艦長



◀ニューアークの沖合でスツキーニ大統領らが出陣式を開催。キャピタル・タワーがキャピタル・アーミィに占拠されたという情報のもと、それを好機と捉えてタワーの解放を大義にクロコダイル5隻の艦隊を率いて宇宙へと発進する

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

アメリア艦隊旗艦という設定なので、威風堂々とした巨大戦艦です。実在するアメリカ海軍の大型戦艦のブリッジの雰囲気を取り入れてみました。船体にはメガファウナの設計意匠が組み込まれていますが、メガファウナのヒレ型ミノフスキー・クラフトは使用されておらず、特徴的な6基の円盤型ミノフスキー・クラフトを装備しています。試作艦のメガファウナに対して整備性、量産性などで円盤型が勝っていたという理由などが想像できます。

アメリア軍が擁する補給艦。サラマンドラに随行している。ザンクト・ポルトへの接触を図るクリムの作戦に参加し、遭難船を装うべく、乗員が一芝居を打って入港する計画を進めた。なお、ラトルパイソン艦隊にも補給艦が手配されることになっていた件から、サラマンドラに同道したガビアルとは別の同型艦が動いていた模様である。

ガビアル Gavial

海賊部隊 / アメリア

初登場話数▶第11話



◀武装はわずかな火力のみが配備される。クリムの目論み通り、ザンクト・ポルトへ近づくことには成功したものの、第12、13話でドレット艦隊から放たれた威嚇の意図の砲撃に被弾し、瞬時に火を噴いてしまう

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

当初、シナリオには「補助艦」という役割で登場していました。クロコダイル級と同程度の機能だと思われそうですが、サラマンドラ級の設計の流れを汲む部分もあり、艦橋は同じものを使用しています。「ガビアル」とは細長い口を持ち、魚の捕獲を得意とするワニのことです。クラスネームも以前から決まっていた。特徴的な口と「ヘルメスの薔薇の設計図」にあったであろう宇宙世紀のサラミス級のイメージを合わせてデザインしました。

サラマンドラ艦隊に属するアメリアの航宙艦。ニックスペース(メガファウナ)に実用テストを施し、そのデータをもとに生み出されたアメリア軍航宙艦勢の一翼を担う。サラマンドラ艦隊には同型艦が3隻就役し、マスク部隊の駆るマックナイフ群を相手に防戦。このとき大打撃を受けるが、その後もわずかに残存艦の存在を確認できる。

バイパーバイパー Viper Viper

海賊部隊 / アメリア

初登場話数▶第12話



▶艦首にある主砲は左右に180度旋回することが可能。サラマンドラが宇宙用ジャハナムを中心にモビルスーツ部隊を編成している一方、その僚艦である本艦やガビアルでは、グリモアがデッキに配備されている



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

サイズのメガファウナの量産型という位置のデザインです。推進用エンジンと船体が分離したデザインは、宇宙世紀のムサイ級の流れを汲む設計デザインですね。本作に登場する戦艦のなかでは、もっとも過去のガンダム作品の宇宙戦艦らしいデザインではないでしょうか。

DESIGNER'S COMMENT

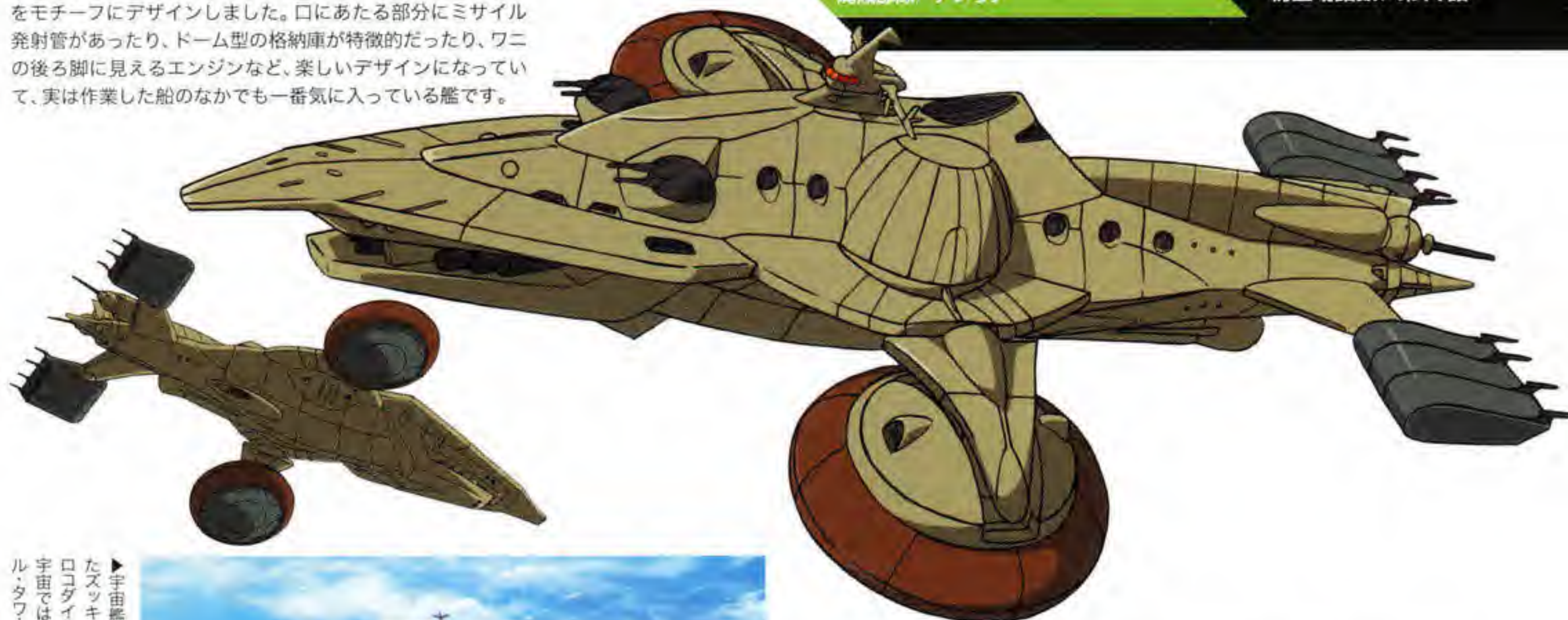
メカニカルデザイン 山根公利

ガビアルと同じく「補助艦」です。「補助艦」とは本作のなかでは現代の補給艦や駆逐艦といったカテゴリーを受け持つ艦です。これもクラスネームは当初から決まっていた、やはりワニをモチーフにデザインしました。口にあたる部分にミサイル発射管があったり、ドーム型の格納庫が特徴的だったり、ワニの後ろ脚に見えるエンジンなど、楽しいデザインになっていて、実は作業した船のなかでも一番気に入っている艦です。

クロコダイル Crocodile

海賊部隊 / アメリア

初登場話数▶第11話



▶宇宙艦隊の発足に快気炎(かいきえん)を上げたスッキーの頭上でラトルパイソンと5隻のクロコダイル級が浮遊する。アメリア軍宇宙艦隊は宇宙では全艦が高速を誇り、その速さはキャピタル・タワーのクラウンの上昇速度をも上回る



アメリア軍宇宙艦隊の主力航宙艦。艦底に2基の車軸状の大型ミノフスキー・クラフトを備えたクロコダイル級は、宇宙艦隊の旗艦とラトルパイソンを支援する形で5隻の同型艦が登場した。ジット団が地球圏に来襲した物語終盤が本格的な活躍の場となったが、マズラスターやジャスティマなどの攻撃で次々と撃沈してしまう。

キャピタル・ガードのグンパル・シータが、ゴンドワンから調達した大型宇宙艦。実質的にはキャピタル・アーミーの軍備であり、マスク部隊の母艦となる。メガファウナに比して数倍の体積を誇り、モビルスーツを搭載できる容量も大きい。艦長はゴンドワン側の軍人。武人的な気質の人物で、マスクの心情なども理解しているようだった。

ガランデン Garanden

キャピタル・ガード / キャピタル・アーミー

初登場話数▶第7話

艦長▶



ガランデン艦長



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

『G-レコ』に登場する地球側の宇宙戦艦の特徴のひとつに飛行機に近い形状をしているという点があります。これはメガファウナが弾道飛行で宇宙に出るといってもあって、空力的な部分も考えておきたいという事情がありました。ガランデンはそれがもっとも顕著に出たデザインです。翼端部分を切り離すのは監督の希望で、宇宙空間ではスマートな形状でいてほしいということでした。



▶大気圏内での巡航中は両舷に海上航行用ユニットを装着し、洋上を漂っていたが、宇宙へ飛び立ったことで同ユニット部を切り離し、スペース・ガランデンの姿となる。終盤には再び大気圏内へと戻り、敵対陣営との空中戦となった。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

発注に関して機能的な部分の要望はありませんでしたが、監督からは「ガランデンの設計思想が入っているのかも知れない」と聞いたので、シルエットはそれらしく、しかしキャピタル・テリトリの美術やビクローバーなどから感じられる造形テイストを取り入れた丸みのある艦影が特徴になっています。甲板上の格納庫のお尻の丸い部分が好きですね。



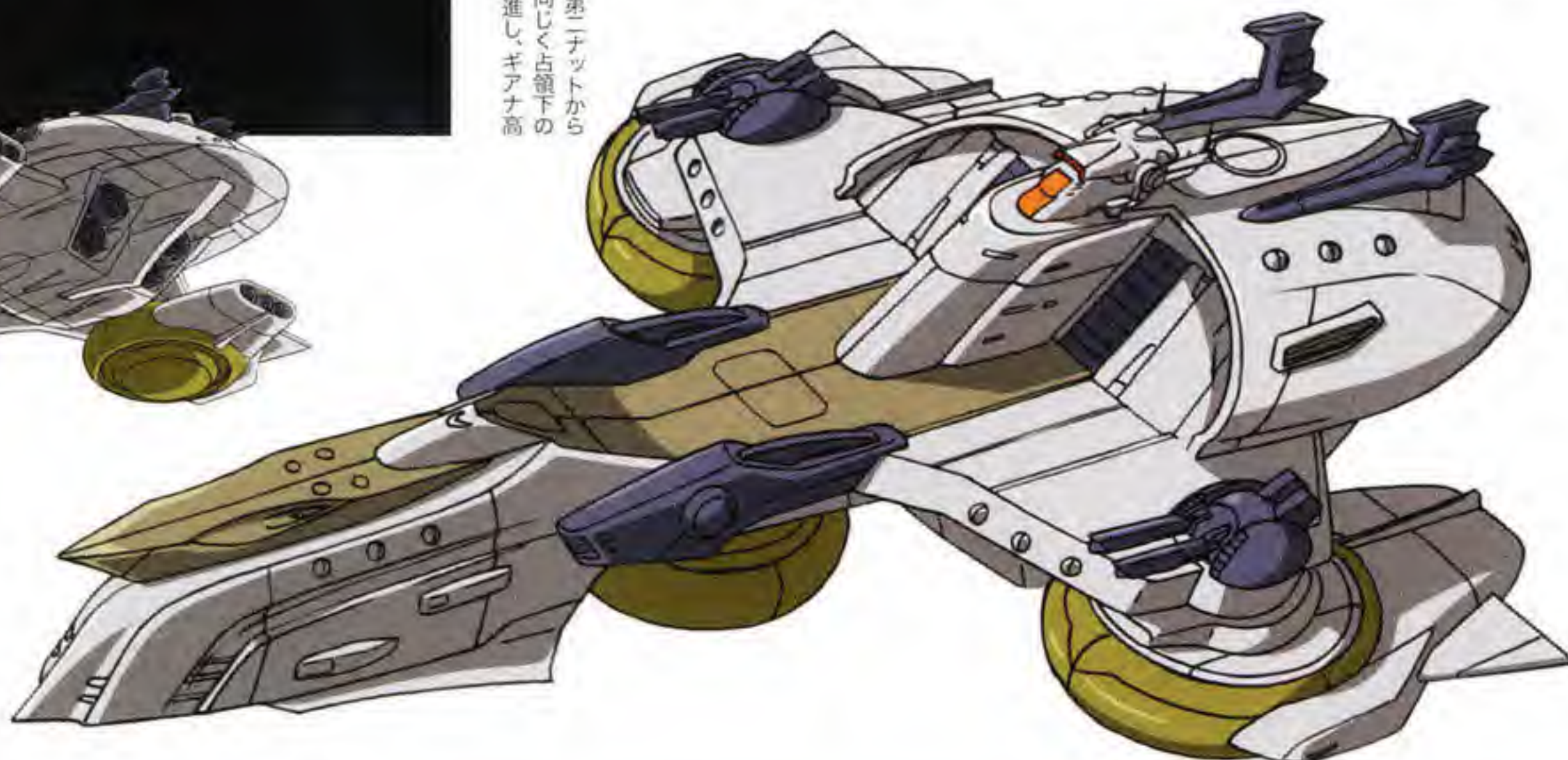
◀キャピタル・アーミー占領下の第二ナットから発進するブルジン。最終話では、同じく占領下の第一ナットからジュガンと共に発進し、ギアナ高地へと不時着している。

ブルジン Bruzin

キャピタル・ガード / キャピタル・アーミー

初登場話数▶第22話

キャピタル・アーミーが建造した、大型の宇宙艦。主力モビルスーツ、ウーシアの量産体制を整えた同軍の次世代主力艦であり、同機およびダバーやランゲバインといった支援メカが大量に搭載されている。ジュガンは本艦をG-セルフと並ぶ今後の最強の軍備になると考えていた。戦闘母艦としての機能は強大で、大気圏内の飛行も可能である。



ギニアビザウ

Guinea Bissau

トワサンガ

初登場話数▶第12話

艦長▶



ギニアビザウ艦長



ドレット軍の旗艦。同型艦の存在しない唯一無二の宇宙艦である。艦の前部ブロックは上下がそれぞれ近似の構造をしており、主砲とそれを補う小型の副砲を装備する。ノウトゥ将軍がトワサンガの人員をなかば無理にでも地球に帰化させようと望む一方、艦長はあくまでもトワサンガの人間として地球への移住を考えていたようだ。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

ドレット艦隊の旗艦として、船体内に多くのモビルスーツを搭載している母艦のイメージです。宇宙勢力の戦艦の基本デザインとして円盤型の船体でラフを進めていましたが、安田さんから「いっそ丸くしましょう」と提案を受けて、球体型になりました。本編では描かれませんが、球体の側面が大きく開いて何層ものデッキからモビルスーツが発進する設定があって、『機動戦士ガンダム』に登場するドロスのようなイメージでした。

▶現時点におけるトワサンガの造艦能力の粋が詰め込まれており、防衛用の1フィートも展開可能。ミノフスキー・クラフトの応用で本機能を発現させ、マスク部隊が乗るマックナイフの攻撃もたやすく凌いでみせた



ドレット艦隊の宇宙艦で、分類は巡航艦。資源の豊富なトワサンガの高い工業力によって量産されており、リギルド・センチュリーの歴史のうえでも長らく運用されてきた信頼性の高い宇宙艦。このクノッソス級の一隻に、戦闘指揮官であるマッシュナーと艦長が乗艦した。艦長はロックパイを偏愛するマッシュナーの言動に、始終いら立っていたようだ。

クノッソス

Knossos

トワサンガ

初登場話数▶第12話

艦長▶



クノッソス艦長



DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

クノッソスがドレット艦隊戦艦の基本デザインになっています。ギニアビザウのデザイン着手より先に脱稿していましたが、重力ブロックである球体を中心とした基本コンセプトに共通性があります。地球の戦艦と比較すると着水することを意識していないデザインで、重心の高い形状で無重力感を演出しています。



◀第14話にてマスクらと交戦した際は、複数のクノッソスが艦隊戦を展開。ギニアビザウとは違い艦艇に1フィートは展開されていなかった。ただし、ビーム・シールドの機能は有する模様



カシーバ・ミコシ Kashiba Mikoshi

ビーナス・グロップ

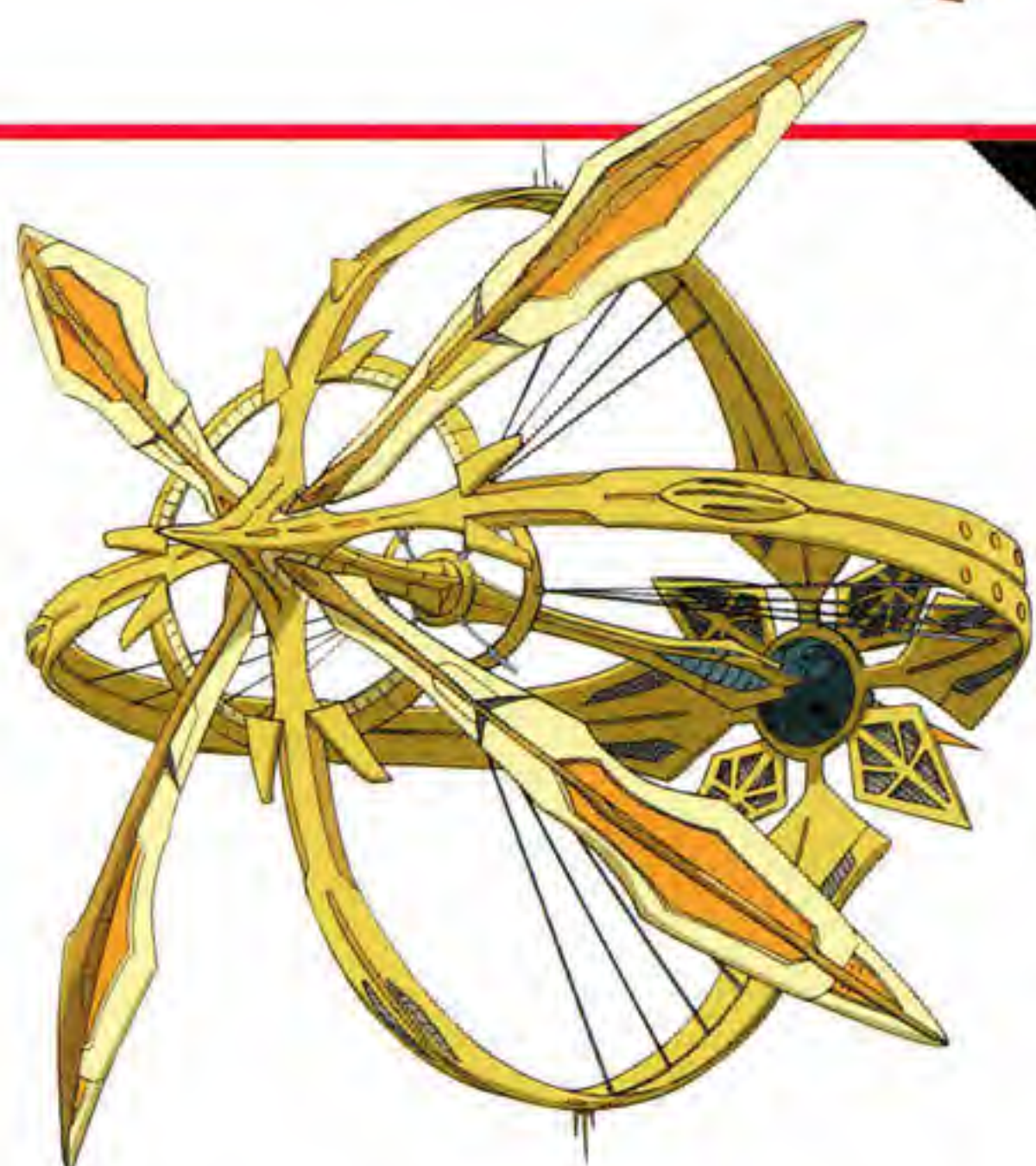
初登場話数▶第16話

月で発足し、現在はビーナス・グロップに本拠を置くヘルメス財団の大型輸送船。金星付近から届いた大量のフォトン・バッテリーをトワサンガで受け取り、毎年「聖霊祭」の際にザンクト・ポルトに搬送する。スコード教のご神体のひとつで武装はなく、船への攻撃は流れ弾でも厳禁。その名は外観の通り「お神輿」に由来している。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

監督から「すべての宗教の要素をデザインに取り入れた神々しく象徴的な船」と指示があったので、お寺や教会の建築様式のディテールを盛り込んだ上部構造物を雲のような船体の上に寄せ、吉兆とされる亀や鶴もあしらったお神輿にしています。「宇宙の宝船」ですね。



フルムーン・シップ Full Moon Ship

ビーナス・グロップ

初登場話数▶第22話

艦長▶



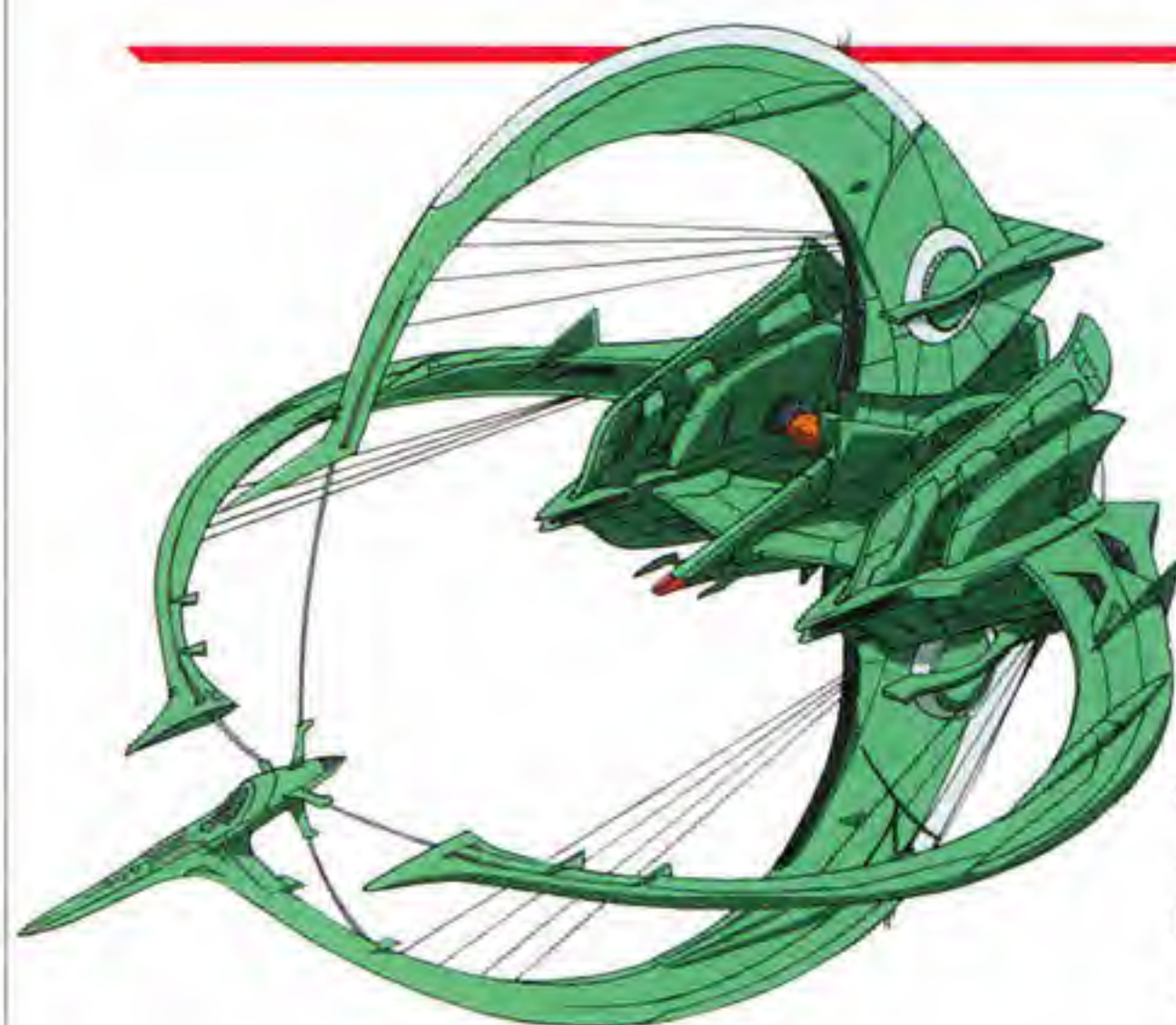
フルムーン・シップ艦長

ジット団が地球侵攻用に準備した大型輸送船。形状は異なるが、クレセント・シップと同種の宇宙船である。のちにキアを失ったジット団の本拠ともなった。なかにはモビルスーツを組み立てる工場なども用意されている。船長は地球侵攻作戦に積極的で、キアの犠牲には船体全体をライトでいっぱいにする満艦飾をもって厚い弔意を捧げた。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

「クレセント・シップと同型艦でも良いのでは？」という話もありましたが、満月に近い形にしたいので、初期に提出していたラフを進めさせてもらいました。日食で見られるような日の出の輝きをあしらえないかと思い、帆のような十字型のパーツを付けました。



クレセント・シップ Crescent Ship

ビーナス・グロップ

初登場話数▶第17話

艦長▶



エル・カインド

ヘルメス財団の長距離航行用輸送船。ビーナス・グロップとトワサンガを往還してフォトン・バッテリーを輸送することが任務。通常運航の場合、アイドリングだけでも3日要するが、メイン・エンジンルームにあるヒッグスルート・カプセルをベルリが解除したことで即時の定常運転が可能となった。さらに、以前に比して10数%の航行時間が短縮された模様。メガファウナすら小さく見えるほどの巨大な艦船であり、内部には乗員の健康管理に配慮したスポーツ設備などが存在する。

DESIGNER'S COMMENT

メカニカルデザイン 山根公利

企画の最初期に提出したラフを監督がとても気に入られたので、基本形を崩さず10数年間温め続けました。監督が、回転重力ブロック(マラソンをしたところ)となる細い通路を提案され、描き加えたことで外形と機能が結びついた説得力のあるデザインになりました。

「宇宙世紀」を始めとするガンダムシリーズには大気圏内で飛行困難なモビルスーツを補助して空輸したり、可変モビルスーツの航続距離を延長させることを目的とした支援機が数多く登場する。宇宙世紀時代「サブフライトシステム」と総称されたこのような機体のコンセプトは、リギルド・センチュリーでも変わることがない。本作品のなかで「エフラグ」と呼ばれる各種の支援機＝エフラグ（フライングキャリア）をここで紹介しよう。

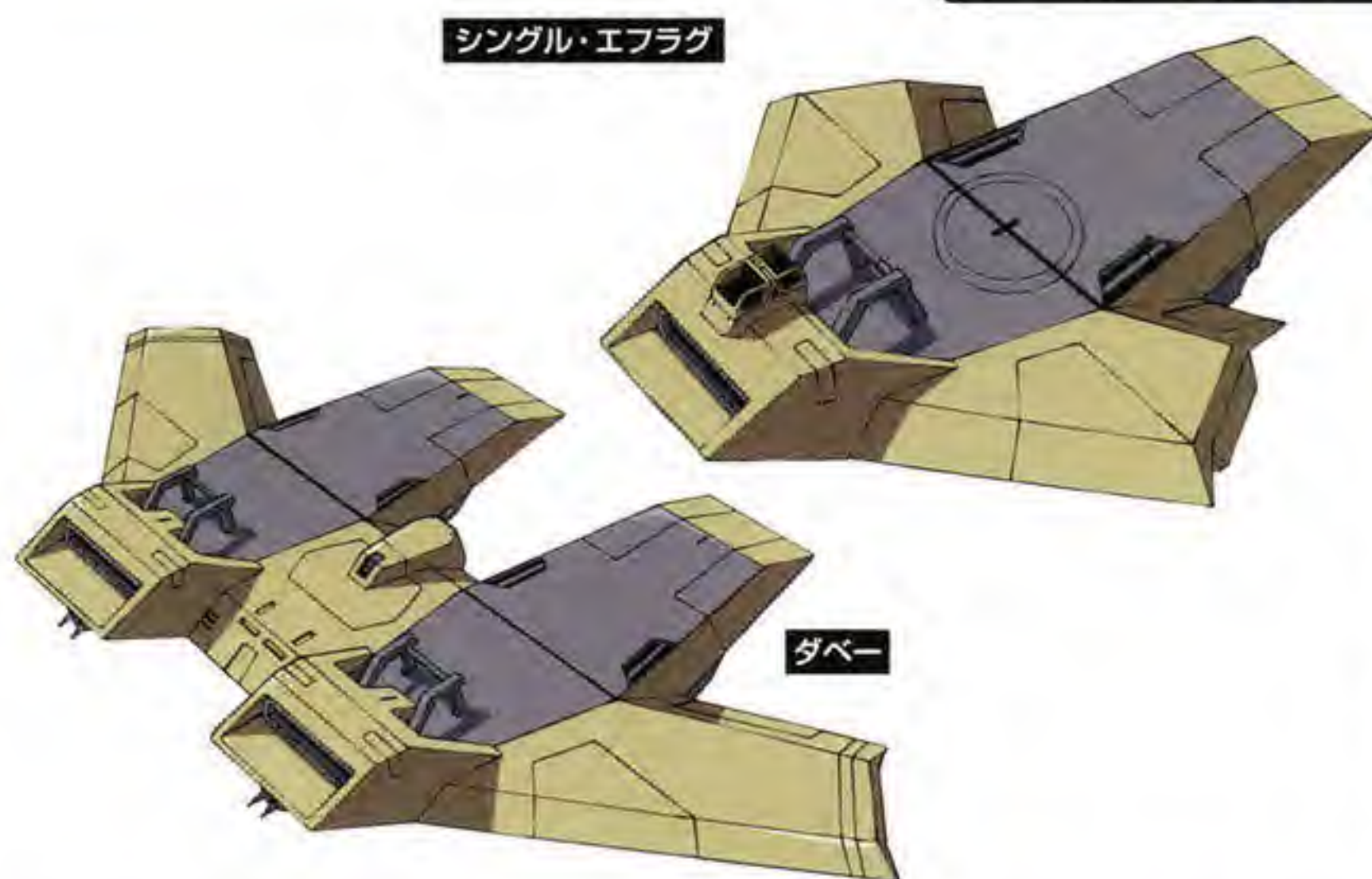
エフラグ

アメリアのエフラグ



海賊部隊で数多く使われているエフラグがフリスコップ。モビルスーツ1機を上に乗せつつ、下部に別の1機を懸架する飛行方法をとる。成層圏でも運用可能で、第6話ではG-セルフが使用したこともある。武装は4発×2基の空対空ミサイルなど。中型のレイドルは第7話に初登場し、ベルリの乗るジャハナムが運用した。また、ビレイはヘカテーを乗せて飛行。いずれもパイロードなどの違いはあるが、用途は大きく変わらない。物語の終盤ではジャハナムが単独飛行を行えるようになったこともあり、登場の頻度は少なくなった。

キャピタル・テリトリのエフラグ



キャピタル・アーミーが用いるモビルスーツの支援用輸送機。ケルベスが第2話、第10話などで飛行させていたことから、一般的なキャピタル・ガードの隊員は運用できるようだ。アメリア側のエフラグはモビルスーツを屹立させながら飛行することが多い一方、シングル・エフラグ、ダバー共にモビルスーツが腹這いになって飛行する例が数多く見られた。シングル・エフラグはその名の通りモビルスーツ1機の輸送が基本で、武装は小型バルカン砲程度。ダバーはモビルスーツ2機の運搬が可能となった。ダバーは使い捨て式のブースターを用いて、カットシーを乗せて成層圏での戦いに臨んだこともある。主翼に内蔵されている4発×2基の空対空ミサイルや、機体下部の機銃などで武装。戦いの終盤でもダバーはウーシアを乗せて現役で活躍し、ジュガンら要人の移動用手段としても用いられた。

ビーナス・グループのスペースエフラグ(エスラグ)



第19話に登場したジット団の支援メカ。後方のコンテナが上下に開いて電磁式の吸着機付きのワイヤーを射出し、1機で最大3機のモビルスーツを牽引する（モビルスーツは本機の下部につかまることが可能）。作中には2機が登場し、クレセント・シップ制圧を図る一行のジロッド以外のモビルスーツ計5機を牽引。クレセント・シップの手前で、キアの指示を受けてモビルスーツを分離しジット・ラボラトリィへと帰還した。

Chapter

04

INTERVIEW

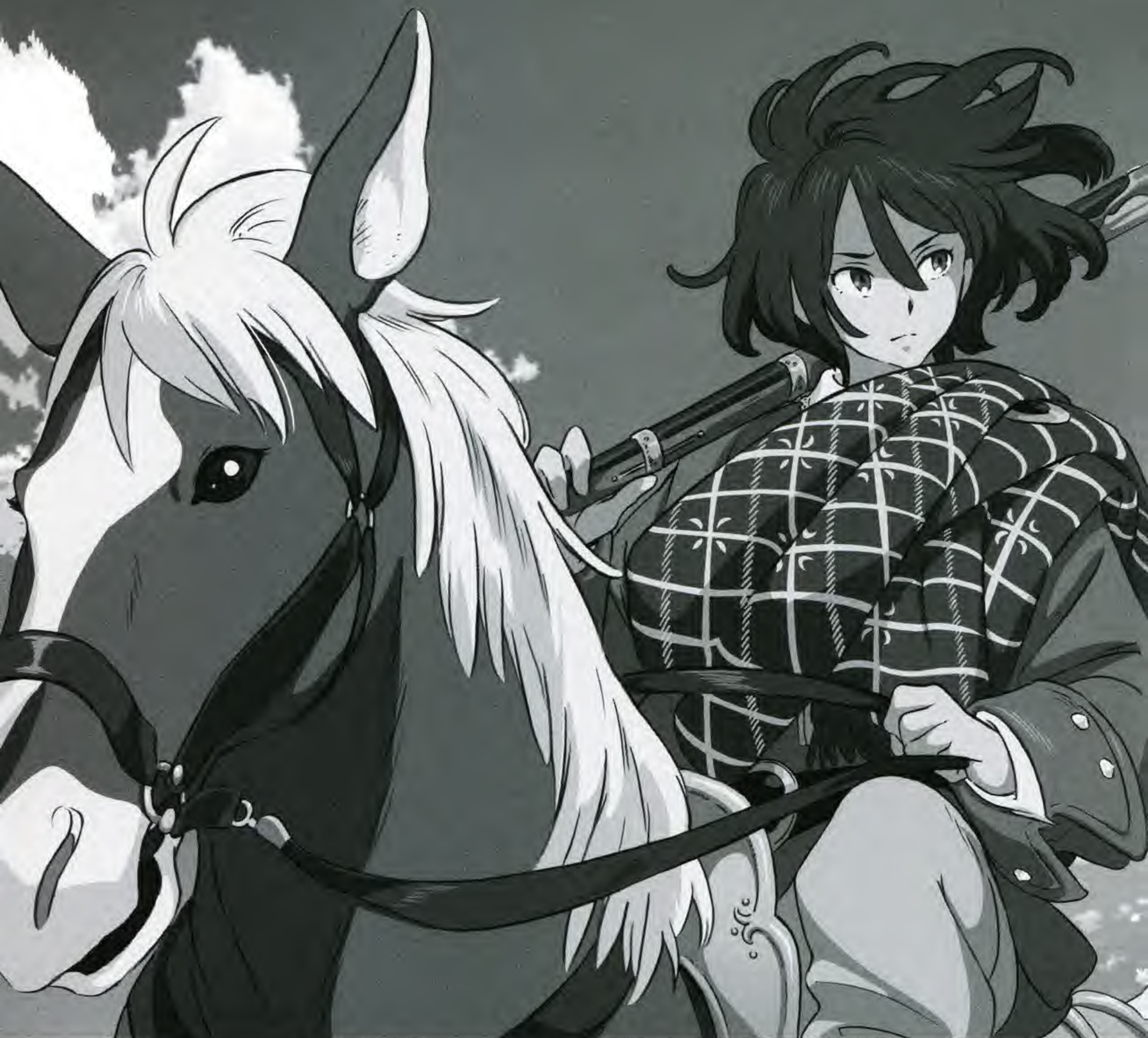
& "G-reco" term-file

本作の主要スタッフであるキャラクターデザインの吉田健一氏、デザインワークスのコヤマシゲト氏、メカニカルデザインの安田朗氏、形部一平氏、山根公利氏、プロデューサーの小形尚弘氏、音響監督の木村絵理子氏、音楽の菅野祐悟氏、そして、ED「Gの閃光」を歌ったハセガワダイスケ氏に作品を振り返っての感想を聞いた。また、本作に登場する用語集も目で見えて確かめてほしい。

G u n d a m

R e c o n g u i s t a i n G

O f f i c i a l G u i d e b o o k



僕はアニメーションもキャラクターも全部作りたかったんです

キャラクターデザイン・作画チーフ

吉田健一

Kenichi Yoshida

物語を動かすキャラクターの誕生秘話と造形に対する飽くなきこだわり

——キャラクターデザインのお仕事について、決定稿に至るまで時間をかけられたとのことですが、現在の形に落ち着く決め手とは何だったのでしょうか？

吉田 まず、時間が差し迫ったということがありますね(笑)。富野(由悠季)監督に「絵がないと話も書けないからもういい加減に描いてくれよ」と言われるところまで切羽詰まった状況に追い込まれたんです。それまでずっと迷った状態でキャラクターの絵を提出し続けてきたので、インスピレーションのままに「ペルリはこんな感じだろう」という気持ちで水性ペンで一気に描いてみたんです。

——それはラフとして描かれたものだったのでしょうか？

吉田 そうです。水性ペンなので描き直しのきかないものを下書きなしで一気に描きました。実は、アイーダも同じくペン描きで進めたものなんです。いざ描いてみたら「これだ！」と何かが見えたと気がしました。その後、アイーダはデザインワ

ークスとしてキャラクターデザインに協力してくれたコヤマシゲトさんと調整していききましたね。ペルリ、アイーダ、ノレド、ラライヤ、ルイン、マニイぐらいまでは、そのような感じで一気に描きあげました。これだけデザインしなければならぬキャラクターが多いと、一度に考えなくてはならないことが多いので、そのように勢いで描かなければならぬんですよね。それで「今回ダメだったらキツいな」と思いながら監督に提出したら、意外にもいいと言ってもらえまして。そのとき監督がどのように考えられてそう言ってくださったのかは定かではないのですが「はい！ わかりました！ ありがとうございます！」と(笑)。それでようやく迷いが晴れた気がしました。

——コヤマさんとされた調整というのは？

吉田 そのころは明確な分担というよりアイデア出しを手伝っていただいた感じですね。コヤマさんと話していたときに、彼が「吉田さんの武器はキャラクターの品のよさ」だと言ったんですよ。それが僕の絵の特性だと。それで、コヤマくんは「その品のいいところに僕が下品な入れますん」と言ってきた(笑)。

——人間味みたいなことでしょうか？

吉田 そうですね！ そういうものを足していく相談をふたりでしながら進めていったという感じです。コヤマくんとは「エウレカセブンAO」でも一緒に作業していたので、あの作品のテイストに近いデザインからスタートしていききました。——ペルリは、初期稿の高貴さにプラスして若干少年っぽさが加わったような気がします。

吉田 最初に設定を作っていた段階では、本編で見られるような快活な少年像と、美麗で影のある少年像というものがまだ押し引きしている状態だったんです。

——どちらに寄せるか探り探りの状態だったのですか？

吉田 はい、どちらも捨てられなくて。なので、表情設定なんかを見ていただくと思うのですが、快活な表情と影のある表情が両方ともあるんです。ふたつとも決定稿にもらったのはいいんですけど、監督が上げてきた絵コンテを見

てみると出てこないんですよ、影のある表情が。そうなるって「絵コンテにないこの表情なんだ」と作画の人も混乱してしまうのでそこは気をつけていただきました。

——ペルリはよく髪を結んでいるシーンがありましたね。

吉田 あれはその都度、監督が絵コンテでアドリブを効かせて描いてきたものですね。用意していた設定はないので「吉田さん、こういうコンテが出ました」って、設定制作の人が絵コンテのコピーを持ってくるんだけど「え、これなに？」みたいになりますよね。その場で「こんな感じかな？ こんな感じかな？」と描いていくんです(笑)。

——アイーダのデザインもかなり迷われたとお聞きしましたが。

吉田 そうですね。アイーダも本編でどのようなキャラクターになっていくのか最初は分からなかったんです。凛とした感じで女王様のような品格を持たせています。でも、髪をまとめたところにアクセサリーをつけて少女っぽさを出していたり、あまり年齢を高く感じさせずイメージも固めないようにして、アイーダを見た視聴者の方に想像の余地を残しているつもりです。

——初期稿でアイーダにサーベルを持たせていたのは姫様というイメージに固めたためですか？

吉田 軍人というのは基本的に野蛮なことをしていると思うんですけど、一方で中世や近世の軍人のように品格を求められる場合もあるじゃないですか。だから、その品格や野蛮さみたいなものを海賊的な雰囲気にとしこむというのはありかなと思ったんです。僕のなかで海賊といったらやっぱり松本零士さんの「クイーン・エメラルダス」なんです。だからこそ、あえてエメラルダスとは違うイメージで最初は描いていたんですけど、いよいよ時間がなくなって監督に「描け」と言われたときに自分のなかにあったルーツのようなものを解禁しまして。いかにも「エメラルダスです」という感じのものを提出したら「これでもいいよ！」と言われたので「やっぱりエメラルダスだよ！」と(笑)。

——そのように何うと制服の衣装が赤というのもエメラルダスを想起させますね。

吉田 ビタっとした服装や、髪の毛の色といった記号性のようなものを少し過去の作品から引っ張ってきて当てはめてみるとちょうどいいのかもしれませんね。苦労したキャラクターですが、アイーダの設定はかなり気に入っています。ただ、アイーダは作画に落とすのが難しいんです。目の表情をつけるときのバランスや、つり目でキラリとした感じをはずして表情をつけてしまうとくずれてしまいますから。自分でも再現するのが難しい場合があります。だから「Gレコ」で設定画を多く描いているのは、少しでも作画さんに「この表情もありなのか」と思ってもらえるようにという狙いがあることなんです。

——一部の方からはアイーダのモビルスーツ戦での活躍の少なから残念なアダ名を付けられていたようですが。

吉田 「ボンコツ」とか色々言われてましたね(笑)。でも僕は上手いこと言っただけで済みましたよ。

——デザインにもかわってくるのだと思うのですが、今の方は何でも記号化するのが上手いですよね。

吉田 こういうことも含めてですが、記号化して何かのジャンルに当てはめて自分のなかで遊べるかどうか判断するのに長けてきている気がしますね。我々もそういう視聴の仕方を無視するわけにはいかないとこころもあったりするんですけど、恋愛だけじゃなくて、物語的にも存在感的にも、そういうものをお客さんが考えて膨らませるようになってきたというのが、この10年間くらいは特に顕著だなと感じます。昔は今みたいにインターネットがなかったんで、個人だったり仲間内で完結していたキャラクター評が、今はもうデータの集積が早いから、あつという間に共通認識になって。それで「ボンコツ」になっちゃうんですよ(笑)。

——誰かのひとことで世の中みんなの認識になりますからね。

吉田 自分は「ボンコツ」じゃないと思っています

も、大多数の人が「ボンコツ」って言っているのが見えてしまうから「このお姉さんないわ!」ってバツと切られてしまうという。その判断に至るまでの時間がすごく早いんだということを今回は特に実感しましたね。

—— ライヤは過去の富野作品を彷彿とさせるキャラクターだと思いました。

吉田 設定の段階ではかわいらしく描いていたつもりなんですけど、デザイン稿よりも少し質量が重めなんです。監督が細いのをすごく嫌がるんですね。『細い!』なんでこんなガリガリなの?って。なので決定稿で少し健康的にしたんです。でも記憶喪失になるから、どうしても健康的なかわいらしさがちよつと消えてしまう。そういう意味では、コロっとしたマントとかのかわいいう造形そのものに救われたなという気はしますね。ただマントはライヤのデザインアイコンのつもりだったんですけど「キャピタル・テリトリイは暑いんだからマントはすして」という指示で第2話からはずされてしまった(笑)。実は第1話から危なかったんですけど、宇宙エレベーターが舞台だったんで宇宙人っぽい感じを入れたくてなんとか残させてもらいました。

—— そして『ガンダム』の伝統的な記号という意味ではマスクも印象に残るキャラクターでした。

吉田 そうですね。僕もついに仮面の男を描くのかと……。

—— 名前が「マスク」というのも直接的で驚きました。

吉田 直接的ですよ。実はルインのデザイン稿を出したときに、不思議と何かいける気がしていたんですよ。こいつに仮面を付けさせればマスクになるんじゃないかなと。仮面の目を4つにしたっていうのも自分では面白くなって思ってたんですけど、これは絵描きの人ならわかる大変なデザインでもあるんですよ。この間、漫画家のトニーたけぎさんにお会いしたんですけど「吉田さん、マスク描くの難しいでしょ?」と言われたんです。「視線のコントロールがですか?」と言ったら「そうだよ」と。仮面には目が4つあるんですけど、ルインがのぞいている位置は仮面

の目の位置とはズれているんです。

—— つまり仮面の目の穴がないところに実際の目が位置しているということですね。

吉田 だから仮面そのものが目だって考えてもらった方が実はよくて、それでも作画の人は仮面の目に表情みたいなものを付けたいと思うみたいなんです。僕はもう少しメカニカルに考えてもらっていたのかなと思ってはいたんですけど、でも、意外と表情を出そうと思ったらできたので、それはそれで面白かったですね。

—— 仮面を取ったルインがたれ目なのもギャップがあっているですね。

吉田 そうですね。それはやはり逆を狙いました。たれ目のキャラの方がいいんじゃないかというのを途中から思いついたんです。

—— そのためルインのときは柔和な印象が強いんですが、仮面をかぶってから性格が激変するので「これが仮面の効力なのか」という印象を受けました。

吉田 そういう部分はありますよね。仮面によってルインの憎悪とかコンプレックスが強化される機能を果たしました。それがなければ、彼はずっとベルリの先輩であるルインを演じるようになっていたわけだから、彼にとっては良い選択だったのかもしれないです。

—— 仮面の効力とは別に自己催眠のような意味合いもあったということでしょうか?

吉田 そうです。自己催眠をかけたような意識はあったんじゃないかと思えますね。そういうキャラクターになればいいなとも私自身思っていました。

—— そして、最後までベルリのライバルとしての役目をきっちり果たしました。

吉田 少し急ぎ足なところもあったかなという気はしますがね。全26話の物語のなかでマスクを掘り下げるには、ベルリたちと離れている時間がありましたし、最後にぐつと詰め込んだような印象があったので、もう少し時間をかけて描いてあげたかったなという気分はあります。

—— ルインを隣で支えるマニイはどのようにデザインされていたのでしょうか?

吉田 彼女は、世のなかのアニメに出てくるいわゆるサブヒロインタイプとして設定しているんです。いい男として描いたルインの彼女ということで、それに相応しい風貌でないといけないなと思ってデザインしました。マニイはロングヘアとショートヘアの髪形がありますが、当初は別々のキャラクターの顔として監督にデザインを出したんです。そしたら監督が「いや、このマニイいいよ!」この絵が出てきてくれてちよつと安心したとおっしゃって「あ、よかった。で、どっちがですか?」と言ったら「え、両方だよ?」と(笑)。両方使われることになってびっくりしたのを覚えています。

—— そのあたりも富野監督らしい判断ですね。

吉田 そうですね。一瞬、何をおっしゃっているのかわからなかったんです。別々のキャラクターのつもりでデザインしているから目の形が違ふんですよ。ショートヘアのキャラクターは設定を描いたときにたれ目のキャラクターになってしまつて。案の定、監督に見せたら「ちよつと顔が違わないか?」と言われたんですけど「そうですか?」とこまかしながら出したキャラクターですね(笑)。

—— マニイがショートカットになったのは、女性の心境の変化という意味で非常にメッセージ性のある行動でした。

吉田 マニイは学生時代は優等生だからなのか、少し達観している感じがあるというか、「自信ありますよ、私」というのが透けて見えるんですけど、軍に入っただけは前線に出られるわけでもなく地味な仕事をやらされるはめになっていましたからね。掃除機持っていました。

—— 学生のときはルインと同じ目線で接していたのが、軍に入ったあとは階級が違いますからね。

吉田 相手は太尉ですからコンプレックスを持ちますよね。だから、モビルスーツに乗った瞬間のあのしやぎつぷりというのは、まさにその感情の表れなわけで。不思議ですよ、人間の序列っていうのは。自分のなかで勝手に序列を作ってしまうって、相手と自分の立場の釣り合いが取れて

ないと怖いって思ってしまうんです。バラがいた影響で彼女のコンプレックスがさらに増幅された感じもありましたよね。

—— クリムも髪形が特徴的なキャラクターでしたが。

吉田 クリムはもうちよつと歳上の軍人然とした将校のイメージでデザインをスタートさせたんですけど、みんなから違うと言われまして(笑)。それで「どうすればいいですか?」と尋ねて出てきたのが「おかつぱ」というキーワードだったんです。それを言うてくださったのは安田さんだったんですけど、クリムのビジュアルが「G・レコ」にとって重要な役割を担ってくれると思ったみたいで「吉田さんこじやないですか?」とアイデアを渡してくれたんです。それを見て「なるほど」と思ったので「これはみんなの意見も聞いとかないやダメだな」と感じました。ベルリを「少年」と呼ぶおかつぱの美青年がいたら面白いんじゃないかということもそのときに出てきたアイデアです。それらの出来事をきっかけに、その後はいろいろなデザインイメージが湧いて出てきて、完成までまったく苦労がなかったキャラクターです。

—— おかつぱとおさげというキーワードだと、青年じゃなくて少年を連想させますね。

吉田 そうですね。実際クリムもかなり少年に近い感じになりました。おかつぱとおさげという要素は相容れないものだと思っていたんですけど、それを無理矢理くっつけてみたんです。

—— おかつぱの軍人と聞くと個人的にはかつてイギリスで放送された『サンダーバード』をはじめとする特撮人形劇の作品群をイメージしてしまします。

吉田 実はその作品群のSFのアイコンみたいなイメージはもつと前の段階から入れようとしていて、おかつぱのデザインを何度か出していたんですよ。だけど、そのときはおかつぱのデザインが全然通らなかったものだから、無意識にイメージを捨てていたのかもしれないですね。クリムを描いたときもおかつぱから始めようとは思わなかったですから(笑)。

——キャラクターをデザインされる際には、やはり毎回これだけ苦勞されながら作業をされているのでしょうか？

吉田 『G・レコ』は結構バラエティに富んだキャラクターが多いと思うんですけど、作り手にとっては恐ろしくもあつたんです。例えば、アメリカとキャピタル・テリトリイのキャラクターが出た時点でバラエティがある状態だと、トワサンガやビーナス・クロウプのキャラクターまでアイデアがもたないのではないかと感じていて、恐る恐るデザインの手を止めた部分があるんですよ。ほかに大きなアイコンのようなものを設定して、差別化していかないと最後までデザインすることは難しいんじゃないかということをメカデザインのスタッフにも伝えていたんです。例えば、色を全部変えるとかして明確にアメリカ、キャピタル・テリトリイ、トワサンガ、ビーナス・クロウプの違いを出したかったという思いはありました。だけど、時間が差し迫った状況でもあったので、次々とデザインを投入していくうちにここまで来てしまったことも事実で。

——ですが、それがかえって『G・レコ』のキャラクターにバラエティ感を生む結果になったとも言えますね。

吉田 そうですね。いろんな人が存在するんだというリアルな世界観につながっていった部分がありますね。

——バラエティ感で言えば、CM前後のアイキャッチも印象に残りましたね。特にマニイの動きが大変評判だったと聞いたのですが。

吉田 あれはよかったですね！ 最後、後ろに振り向いて視線をこちらに向けるマニイの決めポーズは、監督が一番やりたかったイメージに近いかもしれません。あのステップの踏み方なんて実際のダンスっぽいですが、初めて映像で見たときに「カッコいい！ マニイってこんなキャラクターなんだ」と思いましたよ。アイキャッチの振り付けを見せてもらったときから「これはいけるかも」と感じましたし。

——ダンスの動きは、実際に撮影をしたものをトレースして描き上げたものなのでしょうか？

吉田 あれはトレースはしていません。監督からも「ここでジャンプするけど、アニメだからさらに大きくジャンプさせてね」と演出指示を出してもらっていましたし「やり過ぎな表現だと思っても、元気がいいと感じたらそれを優先してくれ」とスタッフにお願いしていました。アイキャッチの作画を担当してくれた倉島亜由美さんは、原画作業の段階からダンスのビデオとかを相当見てくれていて、パソコンにたくさんデータが入っていました。指先の作り方とかをがんばって、本物のダンスに見えるような感じを出そうと熱心に研究していました。監督からの指示がありましたから、僕はそれを知りつつも、あえて資料を一切見ずに作画の修正したんです。それで「これは面白い！」と思ったところは受け取って「これは違うな」と思ったところはわりと大ナタふるって修正して、という感じで進めましたね。

——男性キャラと女性キャラで動きがはつきりと違いますね。

吉田 そうですね。動きに関しては、倉島さんと監督のアイデアのミックスという風に考えてもらっていたと思います。僕が行なった修正は、少し大きめだった頭身を直したことで、重心の調整ですね。少し専門的な話になってしまいましたが、踊っているキャラクターの重心がブレてしまうと、映像にしたときに動きがガタガタしてしまうんですよ。それを修正することで動きをスムーズに展開させるという修正をしていました。でも、マスクはちよつと変な修正になったかな？ 決めのポーズで少し浮かせているんですよ、気付いた方もいらつしやるかもしれないですけど（笑）。ダンスの原画に関しては、スタッフみんなのおかげでどのキャラクターも最初よりアクティブで面白い感じになりました。僕はそこから外れすぎないように、格好よく決め過ぎるキャラはちよつと落ち着かせるといった程度の修正をしました。

ファッションがもたらす

『G・レコ』のメッセージ性

——吉田さんがデザインされる服は、実際のファッションを参考にされているのでしょうか？

吉田 僕はどちらかというと上半身のデザインがメインなんです。下半身や全体のシルエットは、コヤマくんが僕が描いたキャラクターを見ながらバランスを取っていくことが多いですね。彼はアウトフットの仕事がスゴくて、実際にある服のバリエーションが頭のなかにたくさん詰まっているから何も見ないで描けるんですよ。全部イメージを頭のなかから引っ張ってくるんです。ただ、もちろん最初から何も見てないわけじゃなくて、彼は普段からつねにそういうのを見ていて、記憶にストックしているんでしょうね。服だけじゃなくイスみたいなフロップも含めて。とにかくデザイン全般のデータの集積がすごいんです。

——例えばスコード教の衣装は、どのような過程を経て作られたのでしょうか？

吉田 ユニフォームというわけじゃないですけど、キャピタル・テリトリイの衣装のエンブレムが「DNAの螺旋」がモチーフだという話はあまりしていないかもしれませんが、公式な設定にはならなかったのですが、監督のイメージではキャピタル・タワーのケープルの形はDNAの螺旋のようにねじれていたんです。最終的に強度の問題で現実的でない、監督のなかのSF観からはずれていたのが採用にはならなかったんですが、そのイメージが面白かったと思っています。だから、スコード教の衣装のエンブレムのなかにDNAの螺旋を残してデザインを作ってますね。法皇の衣装は特にわかりやすいです。これは月と螺旋というモチーフなので。

——スコード教を形作るものがふたつとも描かれているということですね。

吉田 上と下をつなぐもの。そのつなぐものを精神的な支えにしてあるということです。

——トワサンガにも、エンブレムはあるのでしょうか？

吉田 はい。当初、内田バプロ君に描いてもらったトワサンガのエンブレムが大もとなっていました。そこで作った三日月を紋章にしたエンブレムがありまして「トワサンガで使うにはイメージ

がちよつと違うけど、何かワンポイントで使えるね」と話していたんです。それは太陽と月をモチーフにしていて、ヘルメットにデザインされている丸に入れ込んでいます。ヨーロッパの紋章にあるような突起を下の方に入れて、三日月をあわせると、なんとなくトワサンガの紋章に見えてくる（笑）。あと、襟の紋章は王冠とタツノオトシゴをイメージしています。エンブレムの上にあるのが王冠で、下にあるのが向かい合っているタツノオトシゴ。最初は竜が向かい合っているというイメージで描かれていました。

——ドレット家の家紋がタツノオトシゴなんですよね？

吉田 そうです、ドレット家の家紋にタツノオトシゴが入っていたので、それをトワサンガを象徴するエンブレムに加えたんです。だから、このエンブレムの起源はドレット家だと考えた方がいいかもしれないですね。

——衣装といえば、第19話でクレセント・シッポの乗員たちが着ていたトレーニングウェアがとても印象に残っています。全員分の衣装をこの話のために考えなければいけなくて、とても大変だったのではないかと感じていたんですが。

吉田 監督からはさらに走り方も変えると言われました。「僕、走り方も変えたいと思う。すごく面白いと思うんだ」と。それで「いいですよ」と僕も言っちゃったものだからすごく苦勞しましたね（笑）。作画の段階で「こういう走り方したい」ということを身振り手振りで指示しながら倉島さんに描いてもらってたんですけど、作中でも重要なシーンになりましたね。

——走るだけのシーンですけど、それぞれのキャラクター性が表れていました。

吉田 そう、キャラの個性が一番わかりやすい。見てくださる方にとっても、自分と似ている動きのキャラクターが走っていたら一発で共感できますから。そういう「実感」を提供する大事なシーンのひとつだと思つたんです。走ったり歩いたりという肉体を使う行為は、視聴者と作品の距離を縮めるんです。宇宙空間も半無重力状態みたいな感じを描いていますが、この場合も実は誰も

が経験したことがある水のなかにいるような感覚を踏まえているんです。本当の宇宙空間とは違いますが、ポンッと足で接地面をキックすれば簡単に跳躍できる、月の重力より少し軽いぐらいのイメージですよ。ガンダムの世界では当たり前のようになっている表現ですけど、これを無重力状態と言ってしまうのはSF考証的には間違いだと思っんです。肉体的なリアル感や経験というのは、キャラクターのデザインにしても作劇にしても、設定考証・SF考証にしても、必ず要求される気がして、「宇宙空間ではきつこういう風に見えるはずだ」ではなく、「宇宙空間をどう見せたいか」ということに重きを置く方が重要なんじゃないかと僕は思っています。ひとつ何かを表現しようとする、考えなければいけないことがたくさんあるという事例ですね。それをクリアしないと作画するとき細かい疑問が現場から上がってきてしまうし、演出さんを含めた作画の打ち合わせをしたときにも絶対意見が出てきてしまいますね。

— Aという小道具とBという舞台装置があるから、Cという現象が起きるはずだという前提を構築して絵コンテの段階で理屈付けしないと作画には入れないわけですね。

吉田 ただ、ひとつだけ言えるのは、設定を作ったから面白くなるわけではないということなんです。監督はその設定の前提条件を踏まえて物語を構築するんですけど、微妙にあいまいな状態にすることでそれまでに考えつかなかったようなアイデアが生まれる余地を残している。面白いことを描けるようにするために理屈を作っているだけなので、設定を作ったから面白くなるというのとはちょっと違うと思いますね。

— シチュエーションありきで設定を新たに作ることもあるということでしょうか。

吉田 そうなんです。監督の作品というのはそういうものの宝庫だと思ってもらっていいし、『G-レコ』は僕らが作画を一生懸命やったりデザインをしても表現しきれない監督のイマジネーションが充満したものなんです。それを受け取ったら、後は見てくださった方たちに自由に遊んで

もらっていいんです。『G-レコ』は視聴者のみなさんがいるんことを妄想するのに十分な要素を提示できたんじゃないかなという気がしています。

— 設定を作画するスタッフも『G-レコ』の制作の大きな支えになっているわけですね。

吉田 そうですね。作画に関しても、かなりスタジオのメンバーたちががんばってくれたと思います。みんな熱意を持って仕事をしてくれました。最初は個々のモチベーションをコントロールしないといけないと思込んでいたんですけど、やはりあまりに干渉し過ぎて面白くないものは生まれないうちに直しました。だから、逆に僕はキャラクター作りの面からコントロールさせてもらうという形をとるのが得策だと思ったので、途中から比重をそちらに振ったという意識はありますね。でも、そればかりになっちゃうのも悔しいので「作画やらせてくれ」と無理を言って第19話は作画もやらせてもらったんです。あれは本当は予定に入っていなかったイレギュラーな仕事だったんですけど、何とか話分、アニメーターとしても頑張ったかったんですね。

『G-レコ』を経験することで獲得した貪欲なまでの仕事観

制作を終えられて、今はどのようなお気持ちですか？

吉田 結局、僕は今回何がやりたかったのかという、アニメーションもたくさんやりたかったし、キャラクターも全部作りたかったという、えらい欲張りな話なんです(笑)。でも、やっぱりそれには相当な力がないと無理だと実感しました。実際にこれだけの作業をされてきた人というのは相当に強靱なんだと思います。

— しかし、吉田さんも限られた時間のなかで複数のお仕事をこなされたのは、すごいことだと思うんですが。

吉田 ありがとうございます。途中でガス欠になりかけてブッスンブッスンいってましたけど、何とか騙し騙し完走した感じで、少し燃費計算

を間違えて、脳内のビットから「ちょっとアクセスルあげるのを緩めろ」とか「いや、こはもつと速く走らないと勝てないよ」と指示が入ってきていました(笑)。テレビシリーズの物量をさばかなければならない状況のなかで僕が感じたのは、富野さんの作品だと特にキャラクターの芝居をがらばらないといけないことなんです。芝居でちゃんと空間を作れたら、いいものになるに決まってるというのは、安彦良和さんが証明しているんですよ。芝居の半分以上を富野さんが作るんですけど、残りの半分は絵描きの力量にかかっているんじゃないかと思いが監督との仕事に臨んでいます。それで、毎回そのチャレンジをして毎回「安彦さんと湖川(友謙)さんは偉大な」と実感するという、ある種の「プレイ」になつてきているんですね、最近(笑)。

— また次回も監督が作品を制作することがあれば、ご参加されますよね？

吉田 もちろん機会があれば力になりたいです。ですが今回、僕が監督の作品に携わるのが2回目なんです。3回目の法則があるから難しいかもしれないですね……。

— 3回目の法則とは？

吉田 監督が馴れ合いを好まないからだと思うんですが、確か監督がこれまで3回連続で同じスタッフを起用したことはほとんどないはずなんです。だから、次回作でも僕を使ってもええとしたら「お前キャラクターやなくていいからアニメーターやれ」と言われる気がします、なんとなく。

— アニメーターの湖川さんは3度メインスタッフで参加されていますね。

吉田 そうなんです。『伝説巨神イデオン』『戦国メカザブングル』『聖戦士ダンバイン』の3作でキャラクターデザインに携わっています。湖川さんは本当にすごいんですよ。『ザブングル』なんか作画として数回参加しただけで、あとは別の方が作画しているのにどれも湖川さんの画になっているんですよ。あれはなんなんでしょうね？

— キャクターの細部の起こし方が違うというのでしょうか。

吉田 それもあるし、デザインそのものが秀逸だということもありますね。印象に残したいところとちゃんとスタッフにディレクションができていくことは、本当にすごいと感じるんです。僕は「時代性の画」という言い方するんですけど、あのころのアニメーターは湖川さんと比較してもまだ絵の共通認識が近いんですよ。それに、年齢もそんなにかけ離れた人たちじゃないので、アニメーションに対する共通認識が統一感を生んでいるのは間違いないと思います。そういう意味でもあの頃の絵には時代性があるんですよ。僕は今45歳なんですけど、今の若いアニメーターと絵が相当かけ離れてきているんですよ。絵の雰囲気も違いますし、若いアニメーターが共通だと思っている記号と僕のなかにある記号が明らかにズレ始めているんですよ。もちろん、自分でもわかつたうえで描いて描いている部分があるの

で、一緒に仕事をしているみなさんが描きにくくなるのは当たり前なんです。それが作品にある種の不安定さを生んでいるのも確かです。でも、一方で僕はこの感じの絵があってもいいんじゃないかとも思っているんですよ。極端な話、ほかのアニメーターももつと絵の振れ幅を獲得していくべきじゃないかと。それを『G-レコ』を通して提示できたことで、おそらく富野監督の次回作に携わるスタッフは、もつと幅広い絵を描いてくれるのではないかと気がしています。今のアニメーション界で僕ができることはそれぐらいかなとも思っているんですよ。

— では、最後にその監督に向けてメッセージをお願いします。

吉田 監督にメッセージですか。「私が上手にできなくてすみません」某キャラクターのセリフです。いや、違うな(笑)。100歳まで生きてください。100歳まで生きてずっと作品作っていただきたいです！

2015年7月14日、サンライズ第1スタジオにて

デザインワークス

コヤマシゲト

Shigeto Koyama

いろんな意味で富野監督には敵わなかったなと思いました

大のロボットアニメ好きが
ロボットアニメ制作に携わるまで

「『G・レコ』に参加されたきっかけをお聞かせください。」

コヤマ 僕は以前、吉田健一さんがキャラクターデザインを担当された『交響詩篇エウレカセブン』(以下、エウレカ)で、プロップ(小物)や衣装のデザインのお手伝いをさせてもらったことがあるんです。そのときに吉田さんから「次もまたやりましょう」と言っていたので、まして『G・レコ』の企画が動き出す際に「富野(由悠季)監督とテレビアニメを作ることになったから手伝ってほしい。コヤマさんと一緒にやらないとヤダー」と声をかけていただいたのがきっかけです(笑)。それが2007年くらいですね。実は、富野監督とは以前にもお仕事をさせていただいたことがあるんです。「だから僕は…」という富野監督が書かれた自伝の装丁をやらせていただいたときにサンライズで打合わせをさせていただきました。だから、監督とはこれが2回目の仕事になるんです。でも、そのときは監督は僕が絵描きだとは思っていません。装丁のデザイナーだと思っていたはずなので、直接細かいやり取りしたのは今回が初めてになります。

コヤマさんが子供の頃に見られていたのは『機動戦士ガンダム』ですか？

コヤマ 「ファースト」は僕の世代とは微妙にずれていますけど、とにかくロボットが好きで、ロボットが出てればどんなアニメでも見るという子供だったんですね。なので、その頃は宇宙を舞台にしたアニメを見てもロケットが飛ぶことにあまり意味を感じられなくて「ロケットじゃなくて、ロボットが見たい」と。アニメでロボットを見ることを楽しみにしていました。

— それでは、これまでに影響を受けたロボット作品もたくさんありそうですね。

コヤマ これまで見てきた作品のすべてが血となり骨となっているので、もうなんの作品のどんなロボットに影響されたのかまではわからなく

なっていましたね。大河原邦男さんが描かれるような顔のあるロボットが好きなんです。一番好きなモビルスーツであるリック・ディアスをデザインされた永野護さんから受けた影響はとても大きかったと思います。「機動戦士Zガンダム」以降は、出淵裕さんや河森正治さんといったデザイナーがたくさん現れてきて、すごく楽しい時代でした。その時期のロボットアニメにはすごく影響を受けているはずですよ。

— 永野さんのデザインされたモビルスーツは今見てもすごいデザインだと思いますね。

コヤマ よくできてますよね。今は『ガンダム』のデザインにすごく自由度がありますけど、あの時代は相当エポックなデザインだと思います。それから僕は1975年生まれなんですけど、印象に残っている作品だと『無敵鋼人ダイターン3』かもしれませんね。「ファースト」よりストーリーが分かりやすい『ダイターン3』が好きでした。ただ、当時『ガンダム』はアニメの作中には登場しなかった様々なモビルスーツのバリエーションをメディアで展開していくという「MSV(モビルスーツバリエーション)」が流行っていて、ミリタリー的素養がなかった僕らのような世代も『ガンダム』の魅力に取りつかれていくという流れでした。そのころは『超時空要塞マクロス』も人気だったので、ミリタリーライクなものがカッコいいという時期だったとも思っています。

バランス感覚とロジックがモノを言う
デザインワークスの仕事

— コヤマさんのバックボーンがわかったところで『G・レコ』でのお仕事についても伺っていきたいのですが、デザインワークスとはそもそもどのような仕事なのでしょう？

コヤマ デザインワークスという役職の初出は『機動戦士Zガンダム』における永野護さんのお仕事だと思うのですが、基本的にはキャラもメカもプロップ(小物)も美術もという風に、ビジュアル全般に携わるデザインの仕事を指しています。デザインと言うと茫漠(ぼうもく)としていますが、

キャラクターデザインという役職はキャラを作るだけではなくてキャラクター作画部門のトップのことを指していますし、メカニックデザインというのはもともとメカとプロップと美術を包括した役職なんです。「ファースト」の頃にはメカの人(メカデザイナー)が美術を描いたりすることもあったんですよ。でも、そんななかでキャラクターデザインとメカニックデザインの両方に関わるポジションが生まれてきたわけなんです。例えば、キャラクターの衣装で参加したけれど、キャラの顔もデザインして、メカのカットもデザインした場合「この人の役職はなんなの？」となってしまったりするんです。それまではこのポジションを表現する言葉がなかったんです。そこで誕生したのが「デザインワークス」という言葉なんです。ただ、僕個人としては、このクレジットが形骸化してきて余計にわかりづらくなっているのではないかなとも思っています。僕と同じくデザインワークスに参加された西村キヌさんは、今回メカのデザインをしていないので、本来ならばキャラクターデザイン枠に入ってしまうんです。でも、そこに何人も入るとわかりづらいため、代表して吉田さんがキャラクターデザインになってますし、僕らはデザインワークスに入っています。ちなみに、同じデザインワークスの剛田チーズさんはG・セルフのデザイン関連で安田さんのサポートとして、内田バブくんはキャラの一部コスチュームと紋章関係、それからイメージボードを描いています。

— 『G・レコ』のデザインワークスのメンバーが集まり始めたのはいつごろなのでしょう？

コヤマ 5年前だったと思います。吉田さんを筆頭に安田朗さん、形部一平さん、西村キヌさん、山根公利さん、剛田チーズさん、内田バブくん、岡田有章さんもいらっやって大所帯で何度か打ち合わせもしました。そのなかでも吉田さんは作画の長でもあるので、キャラはもちろんメカや美術に関してもある程度のリクエストや指示出しをします。当初はペリリとアイーダが双子という設定でしたし、プロットの大きな変更が何度あっても、吉田さんはずっと苦労されています。



▲吉田氏と意見が一致した後、その場でデザインに取りかかり始めたというキャラクターたちの運動用衣装。ひと晩で二十数人分の衣装を作成したため非常に苦労したという

たね。吉田さんが上げたものを監督が見ても、まだプロットに悩んでいたからピンと来なかったようです。ふたたび「富野さんは何を求めているんだろねえ」と模索しながらの作業でした。途中、企画が止まったこともあったりしたので、正直「この企画は動かないんじゃないかな」とも思ったんですけど、吉田さんが「どうしても監督と作品を作りたい」とずっと粘られていたんです。吉田さんが言う以上は僕も引き下がるわけにはいきませんよ。

——制作中、吉田さんからはどんなアドバイスがありましたか？

コヤマ アドバイスっていう意味ではデザインを作っていく上で僕が逆に吉田さんの支えになる側なんですけど、僕が直接関わっていないアニメーターの仕事の面白さをたくさん聞かせてもらいました。アニメーターには引きづらい線があるという話や、富野監督とか安彦良和さんのスゴさとか、そういう話を聞かせてもらってたびに新し

い発見があるんです。吉田さんに教えられることというのは、おそらくイラストだけを描いていると絶対気づけないと思うんですよ。それから、『交響詩篇エウレカセブン』以降、吉田さんが生で絵を描いているところをおそらく僕が一番近くで見ているはずなんです。吉田さんレベルの絵描きが生で描いているところを見られること自体が、得られる経験値として相当大きいと思うんですよ。普通、隣の机で作業していてもアニメーターさんが描いているところをじっくり見る機会というのはそうそうないですから。

——吉田さんとはどのように作業を進められたのでしょうか。

コヤマ 本編の作画作業が始まってからは、僕と吉田さんでそれぞれのキャラクターにどのような服を着せるかというルールを決めて、ひたすらアイデア出しをしていきました。例えば「ペルリは首を見せるか見せないか？」という一見細かく見える部分でも変えてしまうと全体の印象はガラッと変わってしまふんです。ペルリはタートルネックを着せてしまうと髪型と相まって内向的な印象が生まれてしまうので、快活さや少年

がもつ透明感を出すためにあえて首元を見せて襟は立たせています。こうしたルールを押さえておくと、ほかの衣装をペルリが着てもイメージを保つことができるんです。あと、第19話でペルリたちがクレセント・シップのなかでマラソンをしているシーンでは、全員分の運動服を考えました。男性用と女性用の運動服を決めてみんなに着せてしまえば一番楽なんですけど、吉田さんとコンテを読んで「これは全員同じじゃマズいだろ」と意見が一致しました（笑）。つまり、富野さんが求めているのは各キャラクターの個性だろうから、個別に衣装を作るべきだと思ったんです。それに、富野さんは露骨な性表現は嫌がりますが、肌を出した元気さは表現したいと考えられると思うので露出に関してもかなり気を配りました。

——コヤマさんのデザイン観は「G・レコ」のどんなところに色濃く残っているとお考えですか？

コヤマ 僕は吉田さんと仕事をする場合、あまり自分のイメージや個性を無理やり入れようと

はしていないんです。キャラクターデザインというものは、形を決めるだけじゃなくて「なぜ、その形をしているのか」という理由まで考えることが仕事だと思っています。それをデザインとしてどんな風に組んでいくかという、ロジックの積み上げが大事なんです。ですから、例えば何気ない小物なんかも、なぜその場所にあるのかを考えながらアニメを見てもうと、もう少しキャラクターのことが興味深く見えてくるんじゃないかと思えます。ですが、僕も納得できるまでデザインの根拠を考えてしまうタイプなので、あるとき監督から「あんまり神経質にならなさんな。デザインはもう少しおおらかに考えていいのよ」という内容のメールをいただいたことがあるんです。そのおかげで入りすぎていた肩の力がスッと抜けて、あまりシリアスに考え過ぎないようにしようと思えるようになりましたね。

——キャラクターのなかで印象に残っているデザインはなんですか？

コヤマ 吉田さんと喧嘩譚々したのはアイダのデザインです。彼女は人前ではほとんど髪を結っているのに、ひとりのときは解いていますよね。これは、普段人前では自分の気持ちを押しさえてつけているからだと考えたんです。あと、彼女の顔も何度も描き直しました。アイダは姫様なので、キリッとした顔つきのなかに気品さを求められるのですが、感情移入できないようなとつつきにくいビジュアルは避けたかったです。たくさんの方に見てもらうためにはどうすれば愛されるキャラになるかということも、吉田さんといことん話し込みました。

——富野監督からは変わったところにかわいい絵を描くように頼まれたこともあったそうですが。

コヤマ ドニエルの艦長席（シート）のイラストのことです。実は僕、以前監督に自分の同人誌を渡したのですが見てもらえなかったんで「僕みたいな雑兵には興味ないのかな」なんて思ってたんですけど（笑）。でもある日、突然監督がやってきて「ちょっと、キミかわいい絵を描くのね」と言われて、その場に居合わせた設定制作の人が「当たり前じゃないですか。コヤマさんキャラクタも描きますよ」と話してくださいました。おかげでシートのイラストを描くことになったんです。それで、どんなシートのイラストをイメージしているのかと聞いたら「ピキニの色っぽい金髪の姉ちゃんを描いてくれ」と言うんですね（笑）。ドニエル艦長のお尻がちょうど女性の股の間にくるようなポーズのイラストというオーダーだったんですけど、監督が言っている色っぽい姉ちゃん」というのは、当然目がクリンとした今風のアニメキャラのことではないでしょうし、かといって監督がかわいいと思うものをそのまま描くのも違うな。でも、健康さはほしいはずだからと、僕なりの回答として50年代のピンナップ・ガールを出しました。監督からメモをもらって、全部のオーダーに込めるように描きました。が、なんだか久々に試されてる感覚を味わいましたね。ただ、どうしても絵描きとしての不安が拭えなくて、これが正解か不正解なのかも一回監督と打合わせたいとお願ひしたんですけど、「吉田さんと監督がすごく喜んでいました。オーケーでした」という返答で。僕はラフの状態でしたので「キレイに描き直してもう一回提出するから」と伝えても「でも監督がこのままでいいって言うからいいんです」と（笑）。結果的に、座席に絵を張り込んだ上から削れた処理をするというところが分かったので納得しました。面白い仕事でしたね。

——あらためて「G・レコ」の仕事を振り返ってみていかがだったでしょうか？

コヤマ スタッフみんなが同じ感想を持っています。と思うんですけど、いろんな意味で「富野監督には敵わなかったな」と思いました（笑）。みんなががんばったのは間違いないんですけど、それでも監督はあまりに圧倒的で、気がつけばメカもキャラクターもすべて監督の色になっていたんですよ。それくらい富野監督の頭のなかを「読む」ということは難しかったです。でも、今回「G・レコ」で一緒に働いたことで、監督の精力的な仕事ぶりを拝見することができたのはとてもいい経験になりました。

いつもガンダムが実在すると思いながら
デザインを描いています。

メカニカルデザイン

安田 朗

Akira Yasuda

『G・レコ』としての新しいデザインと
残すべきガンダムの記号」との葛藤

安田さんが富野由悠季総監督とお仕事をされたのは『Vガンダム』からになりますが、ガンダムシリーズ30周年記念作品である『リング・オブ・ガンダム』以来、久々にガンダムのデザインをご担当されました。やはりプレッシャーは大きかったではありませんか？

安田 それはもう、子供の頃から見ていた作品です。『Vガンダム』で一度関わりを持っていたので、思い入れが強いぶんプレッシャーはすごかったです。たぶん、僕が納得がいけない状態でデザイン案を出しても「一応これでいこう」と企画が動き出したと思うんです。だけど、それは違うなと。ほかの誰でもなく、自分自身がちゃんとしたものを作らなければいけないというポリシーがある、そのプレッシャーが思いのほか大きかったですね。だから「何かしてやっただけ」という達成感はまったくなくて、なんとか形にできたかなど。そういう気分の方が強いかもしれません。それでも『G・レコ』はフォトン・バッテリーという現代の科学技術を遥かに凌駕するテクノロジー

を作ったことによって、未来の地球のあり方のひとつを提示できたと思うんですよ。宇宙世紀というのは人が殺し合いすぎてどうにもならなくなつて、資源も食いつづいたという状態のときに、宗教による統制みたいなことが起こって、それまでに積み上げてきた文明がリセットされた世界ですね。でも、その人たちもある程度世代交代をくり返して、再び文明人としての思春期を迎えたときに「俺たちはなんで押さえつけられているの？」という疑問がわいてくるわけです。それを『G・レコ』で描いた。歴史はくり返すものだし、彼らの未来にはまた血みどろの戦いが待っているのかもしれないけど、もしかしたら別の未来だってあるのかもしれない。そこは誰もが安心して想像を広げられる世界だし、その余地を『G・レコ』に残してあります。僕としては全人類がガンダムマニアになつてほしいと思ってるくらいで、そういう意味で、最低限の『G・レコ』の世界観を構築する手伝いができて個人的にほっとしています。

G・セルフをデザインする際はどんなことを心がけましたか？

安田 『スパイダーマン』とか『スーパーマン』は普遍的なデザインでありながら長年支持されている名作ですね。『ガンダム』もこのふたと同じだと思っただけです。みんなのなかに『ガンダム』のイメージがすっかり浸透しているから、ここからはみ出すことをチャレンジとするのではなくて、G・セルフも『ガンダムの記号』を保ったまま、ちよつとだけ新しい感じのデザインにしていることを目指しました。

ガンダムの記号というのとはどういうことを指すのでしょうか？

安田 やはり赤・青・黄というカラーリングでしようか。ガンダムは、プラモデルで迷彩色に塗るとすごく格好よくなると思うんですよ。だけど、そうすると本来ガンダムが持っている個性とか、スーパーロボットに共通する「絶対の存在感」が失われてしまうんです。本来は戦争のために作られたロボットではあるけれど、ふくらはぎから足首にかけての細い造形だったり、盾をぎゅっと

構えて防御したりするような、人間のようなキャラクター性も持ち合わせている。これがガンダムがガンダムたりえたゆえんともいえますよね。それが後年、どんな「ガンダム」は本当は機械に過ぎない」というメカニカルな側面の方が強く押し出されていって、ロボットにリアル感を求めていた層にも「格好いい」と評価されることになりました。だけど、それが行き過ぎるともともと持っていたガンダムの何かが失われてしまうと思ったので、『G・レコ』では「ガンダムの記号」を取り戻したかったんです。ですからG・セルフのデザインは、ガンダムらしい強い印象を維持しながら、新たな一面を探するという「旅」をしているような感覚でしたね。

G・セルフにはどんなガンダムの記号が込められたのでしょうか？

安田 子供は大きな目が好きだから、大河原邦男さんが描かれたファーストガンダムのようにG・セルフの目も大きくしました。大人になると子供の頃に植え付けられた巨大な「記号」みたいなものを拒否したがるんですけど、ガンダムが新しく生まれるたびに目がどんどん小さくなつてしまふのは違うと思うし、誰かがリセットを試みてもいいのではないかと思っていました。それは決してメカニク的な方向性を否定したのではなく、「こういう方向のデザインもありますよ」という提示なんです。『V』から15年ぶりの富野ガンダムです。監督はキャラクター性の高いメカをぎゅっちり動かせる人ですから、そういうチャレンジをしないのはもったいないです。監督からは、あまり細かい注文はなかったんですけど、そこもデザインするうえで大きな壁になりました。

安田 『G・レコ』は特にその傾向が強かったと思います。大まかなストーリーはできあがっていたのですが、監督とのやり取りは難しく、「こうすべき」という強制や縛りもありませんでしたし、明確に「こうしてくれ」という具体性のある指示もほとんどなかったから会話のなかからヒントを探する必要がありました。それを受けて一応デザインとして答えを出すんですけども、僕もデザインあり

きでコミュニケーションを取るタイプなので、ある程度は「こうであるべきだ」と勝手にニュアンスを解釈してしまうんですよ。それを監督に「よくわかったな」と納得していただけるときもありました。まあ及第点には届かんが、今回はこれで許してやる」ととろろな反応のときもあるんです。

安田さんから見ると監督はどんな人ですか？

安田 監督は「守らなきゃいけないものを、当然のように守っている人」だと思っただけです。どういふことかというと、「ガンダムとロボットアニメは俺の物だぞ」という絶対の自負があるとともに「そういう自負があぐらをかいて既得権益にしがみついているいけない」とつねにみずからを戒めている、ということです。

立ち止まらずに、つねに前に進んでいるというのでしょうか？

安田 そう思います。それでいて意外と商売人でもあって、過去にロボットアニメがおもちゃと運動して成功した歴史があるから、おもちゃが売



▲『ガンダム』の伝統的なカラーリングである赤・青・黄で構成されたG・セルフ。『スパイダーマン』や『スーパーマン』のように長くアイコンとして残ってほしいと安田氏は語る

れるようなユニークな仕掛けとか、ミスターなことをやるのは意外と嫌いじゃない。だから、もし監督がアートっぽいものとか、何か芸術的なものを出そうとするとおかしなことになると思うんですよ。なぜなら美術館に飾るようなものは「商品」として流通しませんから。でも、作品によってときたまデザイナーがアートに走ってしまっていて、おかしな状態になってしまっていることもあるんです。僕はそれを避けたかったですよね。だから富野監督が嫌でなければ、デザイナーは僕ではなくてカトキハジメさんがやっても、大河原邦男さんがやってもいいと思っていました。ガンダムは富野監督と一番売れているデザイナーが一緒に作って作るべきなんです。極端な話、歴代のすべてのガンダムデザイナーがやってきて、一点一点ガンダムを提供するべきだと思っていました。

緻密なロジックの積み上げが「G・レコ」を象徴するデザインに結びつく

——安田さんが初期稿でデザインされたふたつのガンダム「ガンダムルシファー」と「スカイガンダム」は、どのような着想から得られたデザインなのでしょうか。

安田 当初に構想していたストーリーでは、ペルリとアイーダが月からやってきた双子の姉弟という設定でした。このふたりと一緒にやってくるガンダムの案として考えたのが「ガンダムルシファー」です。「ルシファー」というのは「堕天使」とか金星の「明けの明星」のことを指すので、「G・レコ」には金星も登場しますし、ちょっと格好つけてそういうイメージを考えてみました。ただ、ガンダムは単体で地球にやってくることになるので、故障したときのために何か補修してくれるサポートが必要になるんじゃないかと思っただけです。「機動戦士ガンダム」でもアムロの乗るガンダムは、ホワイトベースとかGパーツがなければ戦いを続けられないですね。それで今回は極力主役のメカの力だけで収まる世界を考えると「メカとそのサポートをセットにして考えた

方がいいんじゃないか」というところにいきついたんです。僕がふたつのガンダムと共に初期稿でデザインしたドラゴンファンネルという竜の形をしたサポートメカは、この要素をすべて兼ね備えたガジェットのもりだったんですね。それに、キャラクターとしてガンダムを「西洋の騎士」と考えたときに、そこには従者がいて、槍を持っていたりとか、盾を持っていたりとか、馬をひいてきたりとかする。そういう存在としての意味合いも持たせています。具体的なイメージとしては、サポートメカのなかに武器がたくさん仕込んであって、ガンダムが苦戦して「長距離用の武器をくれ」と救援を求めれば駆けつけてくれる。その戦局に合わせた武器をくれるみたいなことができればいいかなと思っていました。

——竜のサポートメカが動いている絵も見てみたかったですね。

安田 そうですね。一方、「スカイガンダム」は少しアフローチの仕方が違っていて、キャピタル・



▲安田氏がこだわったというG-セルフのひざし部分。見る角度によって目の大きさ、形が変わり、まるで表情がついたような印象を受ける

テリトリイのなかに存在する唯一のガンダムタイプとして描いたんです。今のエルフ・ブルの立ち位置になる予定だったんですね。キャピタル・テリトリイにはキャピタル・タワーがありますし、組織の特色として制空権を取るために空中用のモビルスーツは強いはずですから。当時、僕はそれをエルフ・ブルではなくて、ガンダムにしたかったんだと思います。

——では、レクテンやレックスノールはどのようなコンセプトのもとにデザインされたのでしょうか？

安田 「G・レコ」のテーマは「脱ガンダム」です。『ガンダム』という作品を一度リセットしようと考えている状況のなかでは、序盤に登場するレクテンのような汎用メカが世界全体を象徴すると思ったんです。それに、レクテンはモビルスーツを初めて見る人にも、格好よすぎて引かれなようなデザインにしたかったです。ホンダのASIMOの前身であるP3のデザインから着想していて、モビルスーツというより現実世界で開発されているロボットの延長線上にあるものとして見せようと考えました。さらに宇宙服を着ているような形にデザインしてあげれば、キャピタル・ガードが社会に影響力のある組織で、悪の組織には見えないだろう。そうやってキャピタル・ガードが所有するモビルスーツのイメージの輪郭が見えてくると「だったらアメリカのモビルスーツはこんなイメージ。逆にトワサンガのモビルスーツはこんな感じにしよう」というように各勢力の仕分けができるので、「最初の仕分けマップ」も描くことができるんです。レクテンを作っておかなければG・セルフのデザインは完成しなかったと思います。

——形部さんがデザインされたグリモアは途中、安田さんがアドバイスをしながら進められたと伺ったのですが、具体的にどのようなことをされたのでしょうか？

安田 形部さんがデザインされたものをもとに一枚画を描いただけですよ。「かっこいいけれど、少しアニメ設定として描き方が違う」と思ったので、1回だけ絵を描かせてもらいました。

——具体的に修正されたポイントとはどういう

部分なのでしょうか？

安田 具体的には下半身を変えました。下半身は画面上、印象に残らないかもしれませんが、じつは「スラッとしているか・してないか」の見栄えは下半身のデザインによるところが大きいからです。特に大きく調整したのは脚と腰部です。このキャラクターは作中で格好良く扱われるメカではないから、寸胴キャラとして描こうという気分が形部さんのなかであつたと思うんです。でも僕はドイツとかイギリスの特殊部隊の、最もカッコいい人たちが搭乗するぐらいのイメージをグリモアに感じていました。だからまずは脚を格好よく描きたくて、レガースとかを付けて脚を長くしたんです。あと、腰部にまわしを付けることで特殊部隊が弾倉をつけているようなイメージと、バーニアとしての機能を持たせています。

——そこまで、作業に協力されたのは何か思い入れがあつたのでしょうか？

安田 「ガンダム」のモビルスーツというのは、ザクとかガンダムとか1年戦争で登場したモビルスーツを原型としたバリエーションがある程度出尽くされています。時々、作品によっては決定的なようなデザインが現れますけど、形部さんのグリモアのデザインもそうなりえると思ったから、何かなんでも完成させたかったんですね。顔が大きくてバルタン星人のように首の根本にあつたうえで、胸にまで伸びてくるデザインというのは敵のキャラクターにしかできないんです。そっちの方がウルトラ怪獣のような「印象の強さ」を獲得できるんですね。

“光”をキーワードにイメージが広がったバックパックの種類と機能

——G・セルフの換装システムである7つのバックパックについてもお伺いしたいと思っています。デザインを富野監督に提出されたのは監督がシナリオを完成された後だったと伺いましたが、7つのバックパックはどのような経緯で考え出されたのでしょうか？

安田 バックパックは普通、背面にドッキングす

るものだというイメージがありますよね。僕は一旦、そういうことをまったく無視して、G・セルフになんらかの変化をもたらすものを「バックパック」と呼べばいいという考えで取り組んだんです。先ほどお話しした竜のサポートメカの機能のなかにも同様の機能があったんですけど、残念ながらボツになってしまったから、こいつを一度分解して別の形で再構成すればサポートメカで使うつもりだった機能が活かせると考えたんですよ。アイデアとして提出したのは2013年の5月頃で、バックパックの種類によって色が変わるという構想もありました。もちろん監督には事前に口頭で伝えていたんですけど、「色が変わるのでレインボーガンダムなんてどうでしょう？」なんて言ったら笑われてしまって(笑)。後日、あらためてデザインを提出してみたんですが、そのときの会議では監督が無言になってしまいました。大きな変更なのに、スケジュールのにもギリギリのタイミングでしたからね……。怒られることはありませんでしたが、監督にもいるいな葛藤があったのだと思います。

バックパックによって色が変わるというアイデアは、そこからどのようにして形になっていったのでしょうか？

安田 光のエネルギーを集めたフォトン・バッテリーで稼働するG・セルフは、全身を無駄なく光のエネルギーが流れる透明なフォトン装甲で作られているから、この光の影響で色がついているように見えるという設定です。このフォトン・バッテリーとフォトン装甲の設定を使って、バックパックの数を増やしてみました。光が供給源だから虹のように赤・橙・黄・緑・青・藍・紫の7色にしてもいいだろうと思い、とりあえず色からイメージできるバックパックを考えていったんです。

では、それぞれのバックパックの構想やデザインポイントなどをお聞かせください。作中で最初に登場した大気圏用バックパックからお願いします。

安田 最初、大気圏用バックパックと宇宙用バックパックは色が酷似していて、「自分でも何がし

たいんだらう」と思ったこともあるんですけど(笑)、後に7つの色ではなくの7つの系統(ジャンル)のバックパックにすれば辻褄が合うと思っただけですね。だから青色は標準装備という意味。ゆえに標準装備には汎用という意味で宇宙用と空中用が存在することにしました。

リフレクターバックはどういうイメージでデザインされたのでしょうか？

安田 リフレクターバックは7色のなかで一番色が濃い紫なので、要は光を吸収するという意味で、フォトン装甲自体が光を吸収するイメージです。それによってメガ粒子などを全部フォトンに変換して吸収するという機能にしました。個別のパーツにビームを当てて吸収するというよりは、そのまわりに展開するフィールド全体でビームを吸収するという、ブラックホールの的なものと考えてもらえばいいと思います。

トリッキーバックだけ虹の7色から外れるピンクですね。

安田 そうですね、7色の中にピンクなんて存在しないんですけど、なぜかすごくピンクにしなきゃいけない気分だったんです。トリッキーバックと一緒にデザインを担当した剛田チーズさんと一緒にデザインしました。背中にある背びれのようなのはファンネルなんですけど、中型の4本が接近戦用のファンネルで、小型の6本が遠距離用ファンネルなんです。接近戦用ファンネルというのは今までのガンダムには登場したことがなくて、これが変形することによって青い部分がハンマーとして前に出てくるんです。ハンマーを出したまま敵陣に突っ込んでいつて敵を殴るという戦法が可能です。さらに敵を幻影でかく乱させて量産型G・セルフに殴られているように見せることもできるんですね。でも、トリッキーのイメージはぼんやりしてしまって、番組上ではフィールドによって敵をかく乱させるということになっています。

剛田チーズさんは『リング・オブ・ガンダム』でも一緒に描いていますし『G・レコ』にお誘いしたのも安田さんなんじゃないですか？

安田 そうですね。ちょっとバックパックのデザ

イン提出が間に合わなさそうだったので、剛田さんに手伝いをお願いしました。僕がラフに描いたアイデアを細かく具体化してもらおうという作業です。それ以外にもガンダムのCGを作ってくれて、いろんな角度から見えてわかるような仕組みを作ってくれたりとか、かなり剛田さんには助けられました。

アサルトバックのポイントはいかがでしょうか？

安田 アサルトバックは赤だから火の気が強いというイメージで、デンドロビウムをすごく小型化したような形にしています。僕個人としても武器がたたくさん出るのはいらないので、それは見ていただいた方も同じようにうれしいかなと思って考えたデザインです。超大型ビーム・サーベルも付いているという設定は今でも残っていると思いますが、監督的にピンとこなかったため使っていないだけだと思います。『伝説巨神イデオン』でイデオンソードを描いたから「俺は過去に同じことをやったぞ」と思っているのかもしれないですね。高トルクバックも同じような発想で、緑だから陸戦型ガンダムというイメージで地上では最強のバックパックとなるように考えました。

絶対的な強さを見せつけたパーフェクトバックはいかがでしょうか？

安田 パーフェクトバックは白いバックパックなんですけど、白は虹の色のなかにはないんです。でも特撮テレビ番組『愛の戦士レインボーマン(主人公が7色のモードに変身してそれぞれ異なる能力を発現させる)』に登場する「レインボーダッシュ7(レインボーマンの基本形)」も白いかから、一応前例はあるし問題ないかと(笑)。レインボーマンも変身するのは橙・緑・黒・金・青・黄の6色だという不思議な分類設定で、やはり白(基本色)+6色(変身色)なんです。でも全体では7色あるからレインボーと言ってしまっているわけですね。僕がバックパックのことを考え始めるまで、このことに気づかなかったのが大丈夫だったと思います。それでパーフェクトバックは白にしました。もっと完璧にするならば8色目(藍色)のバックパックであるマリンバックも作れば整

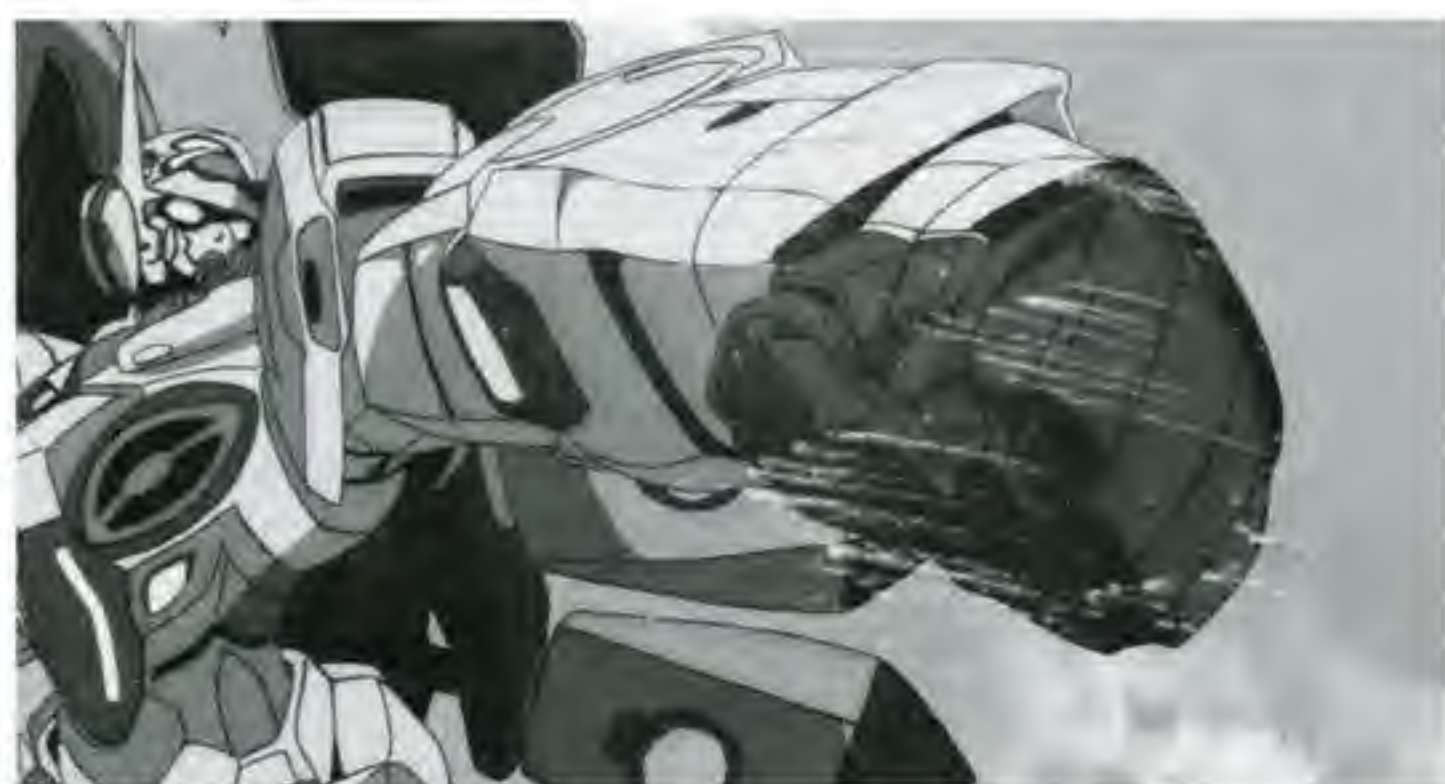
合性がつくと思ったので、アイデアだけはあるんですけどね。

初期のバックパック案にあった黄色いバックパックが見送られた理由はなんだったのでしょうか？

安田 それはちょっとわからないのですが、見た瞬間に監督が「これはダメだな」とおっしゃったんですね。おそらく「G・レコ」のなかに存在しても、物語の進行上使えないからだと思うんです。でも、監督は最初から「7つあるけどこのなかで3つくらいしか出してやれないよ」と言われていたんですが、結果的にはほとんど使われたので、よかったなと思っています。

ちなみにコア・ファイターもフォトン装甲でできているのですか？

安田 そうですね。だからコア・ファイターとバックパックと一緒にG・セルフとドッキングできるんです。G・セルフから分離したコア・ファイターが各種バックパックを運んできて、そのまま合



▲安田氏は本作に登場した7種類のバックパック以外に、ファンが考えた新たなバックパックを見たいと語った。『G・レコ』の世界には至る所に想像の余地が残されている

体するというイメージでした。

——コア・ファイターはすべてのバックを牽引できそうですね？

安田 はい。一応そのためのギミックもあるんです。コア・ファイター背面のふたつの穴が何を意味するかというと、これはバックバックを差し込むソケットなんです。バックバックからはふたつの芯が出ていて、コア・ファイターの穴に刺さる仕組みです。最初はG・セルフの背中にドッキングさせるつもりでしたが、監督から「どこに人があるのかわかりにくいから現実的ではない」と指摘が入りまして。そこで、後ろから腹部に直接入れるタイプに変更になりました。あと、コックピットに人間が4人乗れるようにともオーダーされたので、車内や電話ボックスのなかに実際何人入れるか調べたりもしています。やってみると意外とたくさんの人数が入るんですね(笑)。

——いつもメカの運用のされ方まで想像しながらデザインされてらっしゃるんですね。

安田 僕はいつもガンダムが実在すると思いがちでデザインを描いています。機械はどこで誰が使うかによって形が違うものだから、本当に作るようになったら実際の形はちょっと違うかもしれないけど、20メートルもある人型ロボットが自由自在に動けるほど丈夫に作れる時代があり、しかも「たったひとりの人間だけが操縦できたならば」と想像してデザインしています。僕なりにガンダムの歴史を簡単に分析すると、『機動戦士ガンダム』の時代は、メカニカルな要素がそのまま口マンになっていた時代です。それから30年以上が経って、身のまわりにはスマホがあって、量子コンピュータまである世界になりました。だから、『G・レコ』を世に出すからには現在の科学では到底追いつけないような技術が必要だったんです。それを象徴するのが、光を制御する装甲「フoton装甲」ですね。透明にもなれば不透明にもなり、真つ黒にもなれば光を貯めこむことすらできてしまう架空の素材です。昔は液晶テレビがこんなに普及するなんて誰も予想していなかったのですから、フoton装甲も現実のものになるかもしれませんね。

過去の仕事に感動できたからこそ『G・レコ』の未来を信じている

話を少々遡りますが、去年『Vガンダム』のBlu-ray BOXが発売になりました。作品の影響力はまだまだ健在ですが、安田さんは過去のお仕事を見返されることはありませんか？

安田 はい、この間『Vガンダム』を見直したんですけど、アニメを作っていたときより面白く感じて(笑)。思わず「これは名作だ」と口にしてしまいました。『Vガンダム』の制作に参加した当時、僕は33歳くらいで「主人公が無敵で、敵に卑怯なヤツがいて、味方のピンチを奇跡のパワーで救出する」という子供チックなヒーローが好きだったから「僕の好みのガンダムとは違うし、よくわからないな」と思いながら作業していました(笑)。でも久しぶりに見返したらストーリーがするすると理解できたんです。物語というものの力を感じたというんですかね。正直、驚きました。実を言うと僕は『Vガンダム』に参加してから、ちょっと人生が変わったんですよ。それまではゲーム業界でわりかし幅を利かせていたんですけど、『Vガンダム』の仕事に携わってから、そのように振る舞えなくなりました。僕が作っていたものは、過去に偉大な人が築き上げたものの一部をかすめとついていたに過ぎなかったのだと気づいてしまっただけ。その理由をいろいろと考えてみたんですけど、要するに僕がゲーム業界でやっていたのは快楽主義の追求だったんですよ。自分にとって気持ちのいいものを作るといえるのは、大衆的なコンテンツを作るうえで重要なことだから何も間違っていないんですけど、富野監督は『機動戦士ガンダム』でそういった大衆的な要素と物語の強さみたいなものを同時に描いてヒットさせた奇跡の人なんです。そんな人が作った『Vガンダム』に、若かった当時はまだついて行けなかった。ゲーム業界にいた頃は、そこまで物語とか大衆性みたいなことを考えたことがありませんでしたから。

本書のインタビューを受けていただいた

方々も、みなさん富野監督と『ガンダム』という作品の懐の深さについて言及されていました。

安田 本当にその通りだと思います。例えば『機動武闘伝Gガンダム』から、監督が変わるということがありましたよね。それによって富野監督の『ガンダム』が否定されたわけではなくて、富野監督の『ガンダム』が存在しながらも、ほかの人が『ガンダム』を作ってもいいということになりました。『ガンダム』自体がiPhoneと同じようにフラットフォームとして機能し始めて、新しい境地の『ガンダム世界』の増殖に成功したんです。そこからは様々な監督による、様々な時間軸のガンダムも生まれて、アニメとは離れたゲームとか実物大ガンダムが作られる土壌が育まれるまでになりました。たぶんそれは、ファーストガンダムの賜物なんですよ。それまでのアニメに求められていた以上に人間ドラマを入れたりとか、演出が素晴らしかった。しかもその世界観をみんなが補完して遊ぶことができるようになったし、ガンダムを改造するという遊び方も提示されました。それもこれも、ガンダムがメディアを越えて広がって行く性質があったからで、その根本にあるのは富野監督の尋常ならざる職人芸と、情念だと思っています。

——『機動戦士ガンダム』から始まった宇宙世紀が、また新たな作品を生み出しました。『G・レコ』のリギルド・センチュリーも新しい解釈によって様々な形に発展していくことを楽しみにしています。では、最後に監督へメッセージをお願いします。

安田 僕が『G・レコ』に参加する前のお話をさせていたと、ある忘年会で富野監督とお会いしたときに「安田、助ける」と声をかけていただいたんです。監督はその時酔っ払ってらっしゃったので「俺を介抱しろ」という意味なのかとも一瞬思いましたが(笑)。でも、監督が仕事以外のことを話すわけではないので「これは参加しなければならぬ」と。富野監督が新作アニメを手がけるなら当然『ガンダム』だと思っていたので、主役機のイメージだけは固めてミーティングに望んだんですけど、そこから今に到るまで本当にあつ

という間の出来事でした。まず、ファンとしては「ありがとうございました」で、スタッフとしては「ご迷惑をおかけしました」と監督にお伝えしたいです。監督は『G・レコ』という難事業に果敢に挑戦して、ひょっとしたら世界制覇のきっかけとなるような勝利を得たのではないかと思っています。あらゆる『ガンダム』のもとを作った監督が、また新たな世界を作ったことによって、さらに『ガンダム』の世界が広がりました。だから僕はガンダムが全世界に広がることを期待しているんです。そうすれば、リギルド・センチュリーがワールドワイドな広がり方をして、これから熱いコンテンツになっていくはずですよ。その熱が表に出てくるのが何年後になるのかはわかりませんが、布石となるように爪痕を残すことができたと僕は思っていますし、監督にもその未来を信じてほしいと思っています。

2015年7月27日、新宿にて

「フルドレスという名前は気に入ったから使う」と褒めてくださったんです

メカニカルデザイン

形部一平

Ippei Gyoubu

富野監督の
神がかったシャッフル術

形部さんが今回、『G-レコ』に参加されたきっかけを教えてください。

形部 ある映像短編のお手伝いをするということで富野（由悠季）監督と一緒したのがきっかけでした。そのお仕事が形になることはなかったのですが、それから1年くらい経ったところに監督から「今度、新しいアニメ作品を作りたいので手伝ってほしい」とオファーをいただいたんです。富野監督は子供のころからのあこがれで雲の上の存在でしたし、二度とお目にかかる機会はないと思っていたので、こんな密接に関われる機会に恵まれるとは思ってもみませんでした。

その後はどのように企画を進められたのでしょうか？

形部 富野監督や吉田健一さんと共にメカの打ち合わせをするようになったのですが、企画を作るという段階から呼んでいただいたため、具体的に「こういうデザインがほしい」というオーダーもなかったんです。スタッフみんなでディスカッションして、意見がそのまま物語に反映されてい

く作業は刺激的でした。これまでの仕事では「こういう役割で誰が乗るもの」と具体的なオーダーを受けてデザインすることが多かったのです。

一番最初にデザインされたモビルスーツはなんだったのですか？

形部 はじめ主役機案を描いていて、2案目に提出したのがマックナイフです。そのころはこの企画がまだ『ガンダム』になるということが決まっておらず、あまり『ガンダム』のような雰囲気を感じておらず、ちょっと変わった主役機を意識して描いたので、ちょっと変わった主役機を意識して描きました。また、当時はプラモデル化も意識していませんでした。また、関節がグニャグニャ曲がるようなメカとして考えていました。富野監督からは「このデザインまで行き着いてくれたのはすくうれしく思う」と言っていたので、少し安堵したのを覚えています。

その後、安田さんが合流されて、ベースとなるモビルスーツが量産されていったわけですね。

形部 そうです。やはり安田さんの突破力みたいなもので企画も一気に加速したんじゃないかと思っています。その時期は、吉田健一さんが『ニュータイプエース』に僕のG・セルフ案で本作のイメージイラストを発表したところでした。しばらく作業が途切れていたんですが、次の打ち合わせに呼ばれたときに安田朗さんが入られるというお話を聞いたんです。「あの安田さんが入るからには自分分はクビになってしまうかもしれない」と思ったので、僕も悔いは残したくなかったです。監督と関わったのなら本気を出してやるだけのことをやっていこうと思っていました。正月休みを返上して全勢力のメカを描き上げました。モビルスーツ全体を見てもいいながら、僕の考えた世界観を理解してほしかったということもあって、デザインの説明を書き添えた紙を5、6枚と各勢力ごとに5体ずつのデザインですね。その時点で合計すると30体か35体くらいのデザインがあったと思います。僕はロボットのデザインに関しては本当に素人だったので、そこから色々教えていただきながらデザインをブラッシュアップしていくことになるんですが、当時のデザイン

を今見ると、メカの体裁をあまり成していないというか、まとまりに欠ける印象があります。アニメで動かすのに適したデザインではなくて、余計な部分がちやちやしてたり、線が多かったりしていました。そういう箇所をレクチャーしてもらいながら修正して、ある程度のデザインまでクオリティを上げていきました。グリモアがほぼ現在の形にまとまってきたころ、監督から「一回、安田に預けると指示を受けて、安田さんにグリモアのディテールを足していただくことになったんですよ。これが、僕がロボットを描く時の指針になったというか、デザインするうえでの情報密度の物差しになったんです。安田さんに加筆していただいたグリモアを、また僕が線を減らしつつ設定に仕上げていく作業が、ロボットを描いていく上で非常に勉強になりました。

デザインのスタッフのみなさんとはどういうやり取りをされたのでしょうか？

形部 2週間に1回の頻度で打ち合わせがあったので、そこでみんなに意見をいただきながら、その都度修正して持っていくという工程をくり返していきました。ある程度採用されたモビルスーツが決まってくると、監督がモビルスーツを各勢力に再振り分けをするんですけど、それが神がかったシャッフルなんです。例えば僕なんかは、ジオン軍なら「モノアイ」とか「緑色基調」というキーワードやカラーでグループを表したいんですけど、監督は映像に出てくる順番とか、ビジュアルのインパクトで振り分け先を決めてるんじゃないかと思うんです。最初はビックリするんですけど、実際に映像を見ると「やっぱこうでないとダメだなあ」と納得させられてしまうんだからすごいですね。

切り開かれた
モビルスーツデザインの新天地

たくさん描かれたモビルスーツのなかでもグリモアが一番時間がかかったそうですが、モビルスーツとしてこれまでにない形だと思いました。形部 小学生の頃、新作のロボットアニメが始ま

るたびに主役メカと敵メカを見てワクワクしてたんですけど、その都度、新しい提示や提案があって、そこに魅了されていた記憶があるんです。ガンダムも新シリーズが始まるたびに、新しい提案がありますよね。僕が体験したその感覚に近いものを『G-レコ』を見ている人たちにも届けられたらと意識してデザインしたのがグリモアです。

いわゆるザクとか『聖戦士タンバイン』のドラム口みたいな量産機のようなものですね。

形部 そうです。特に富野作品には顕著だと思うんですけど、作品のことを思い出したときに、同時に劇中に登場するメカのイメージも浮かんできますよね。グリモアもそうなのではないかと思っています。でもグリモアは当初、どちらかというとキャピタル・ガードの軽作業ロボのようなイメージで考えていたので、リラックスしながら描いていたんですよ。個人的にもかなり遊びを入れたデザインで、ガンダムの世界観からは遠いデザインだったんです。

G-アルケインは、もう「1体のガンダム」としてデザインされた機体ですね。

形部 ガンダムという機体は企画の肝だと思っんですけど、富野さんの作品では大量にガンダムが出てくるイメージはありませんよね。ですが、今回は企画を進めていくうちにもう少しガンダムを出してもいいんじゃないかということになったんです。そのとき、監督が考えていたのは「G-アーレント」という名前でした。当時、映画『ハンナ・アーレント』にハマっていたので、その理由がそうなんです。そういう経緯でデザインに取りかかりまして、当初は今のような華奢というか女性的なデザインではなくて、オーソドックスなモビルスーツらしいがっしりとしたデザインを考えていました。一度完成デザインとは全然違う黒いG-アルケインを描いたもののそれはやり過ぎだと言われたので、女性的なラインに戻す工程を経て、今のデザインができあがりました。腰の飛行ユニットのシルエットがスカートのぽいから女性的なのかと思っていました。形部 『ガンダム』に登場するモビルスーツにス

カートがデザインされているのは定番ですね。特にジオン軍のモビルスーツはスカート付きが多いです。ただ、女性型というだけで腰回りに普通にスカートをつけると、どこか見たことのあるデザインになるのは避けられなかったため、バックパックをなくす代わりに推進力となる飛行機の羽みたいなのを腰につけたら、今までにないデザインになるかなと考えたのですが……。

——変形というギミックひとつ取っても、なかなか一筋縄ではいかないものですね。

形部 できあがった映像を見ると、カッコいいシンを描いて印象に残すという、単純な方法論ではないんだということがわかります。乗ってるアイデアがドジな姫様という設定だから、G・アルケインを変形させることはできないかもしれないという妙に説得力のある描写があったりしますよね。そのおかげで「いつか変形してくれるかもしれない」と、見ている人の心を「くすぐる」ことにもなったと。そういう風に描かれることはほかの作品にはない要素だと思っています。

——フルドレスは、G・アルケインのデザインの後に思いついたアイデアでしょうか？

形部 モビルスーツのデザインをクリンナップする作業が続いている時期に、G・アルケインが最後までそのままというのもつまらないと思っただんです。だから、試しに全体的なデザインを変えるパワーアップ案を提出してみたんです。それがフルドレスです。背面のスカートを取り替えて、宇宙用に大きなブースターをつけるようなイメージでした。本体を金星の技術によって作り替え、背面のスカートはドレスに取り替えてまさに女王のイメージでした。フルドレスという名前は「正装」という意味で、フルアーマー・ドレスという感覚で名付けました。でも監督はただ、「フルドレスという名前は気に入ったから使う」とひと言。監督はネーミングの天才なので、名前のアイデアを出すときはいつもドキドキするんですけど、採用していただけてうれしかったですね。肝心の機体デザインは使っていたものの、か、そのときは全然分からなかったんですけど、とりあえずパワーアップ案は受け付けてもらい

ました。

——チャレンジが実を結んだわけですね。

形部 そうですね。それで地上編から宇宙編に変わるタイミングで、いよいよデザインのクリンナップも本腰を入れて取りかかるということになって、さきほどのパワーアップ案のデザインを、もとのアルケインの本体に新ドレスとヘアスタイルを追加する、という方向でまとめ、ようやく完成に至ります。モビルスーツが大量に登場する『G・レコ』においては特に後半、全体をデザインし直して設定を新たに用意するのは大変です。吉田さんの負担が重くなり過ぎるということもあったので、本体は変えずにパワーアップさせる方向にデザインをシフトしました。

——ビィナス・グロウプの機体で最初に描かれたのはジャイオンですか？

形部 一番はじめはジロッドとかジャスティスを描いていましたけど、クリンナップとして最初に取り掛かったのはジャイオンです。もともと顔も普通のガンダムタイプだったんですけど、あるタイミングで監督が顔にふたつバツを描いたんです。そのままでもビィナスの不気味なカッコよさがありましたが、ガンダムの威厳とかラスボス感とかいうものを出せるよう、たまし絵的にガンダムフェイスを表示させました。そうすることで今までにないタイプのガンダムフェイスになりました。

——G・ルシファもビィナス・グロウプですね。

形部 G・ルシファは足首から先のデザインで結構難航しました。当初は、宇宙用ということで足を必要としない、いわゆる最近のメカデザインで流行しているスラストタイプだったんです。でも、やはり足首がほしいということになり、ためる足をフラスしました。かかとだけバカツツと出るようなものとか、ふたつにたためるようなものを見てもらいつつ、監督の修正案を反映させて今の形になりました。

——敵メカのような風貌なので、ライヤが乗るとわかったときは意外でした。

形部 そうですね。僕もG・セルフがG・ルシファに追い詰められるシーンを想像していまし

た。富野作品では伝統ですが『G・レコ』でも、敵のような見た目のモビルスーツが全部味方になるんですよ。

『G・レコ』を終えて得た貴重な経験

——実際にご自身のデザインされたモビルスーツをご覧になった感想はいかがでしたか？

形部 普段、これほどまでメカが登場する作品はお目にかかりませんし、僕のデザインしたメカがこんなに出てくる経験は今後ないと思います。富野監督には、僕のデザインしたモビルスーツを毎回想像以上の演出で動かしていただけたので、放送を見るのを毎回楽しみにしていました。家族みんなで驚いたり、子供に「あのメカ、お父さんがデザインしたんだぞー」って自慢したりしてました（笑）。それに、そもそも僕がロボットをデザインすることになるなんて夢にも思っていま



▲物語の舞台が地上から宇宙へと移り変わると知った形部氏が宇宙用の強化版としてデザインしたG・アルケインのフルドレス。孔雀が羽を広げたような特徴的なシルエットとなっている

んでした。富野監督に誘っていただいた時点では、描いたことがなかったんですから。なので、仕事の幅が広がったのはうれしいことですし、監督にはとても感謝しています。あと、自分がデザインしたモビルスーツがプラモデルになったことも感慨深いですね。立体になることを前提としたデザインというものも勉強になりましたし、もしMSVのような企画展開があれば是非やってみたいです。

——形部さんは『G・レコ』がメカニカルデザインとして初のお仕事ということで、あらためて制作を終えられた今の心境はいかがでしょう？

形部 監督に声をかけてもらえなかったらこの業界での仕事は続いていなかったと思うので、『G・レコ』への思い入れは本当に強いんです。僕の間では宝物になっています。それに、この作品で出会った安田さんや吉田さんをはじめスタッフの方々は、みなさん百戦錬磨の方ばかりで、ひとつひとつの経験がすごく勉強になりました。そして富野監督のもとでモビルスーツを描かせていただけたことは一生ものの貴重な財産になっています。

——最後に富野監督に紙面を通じてメッセージをお願いします。

形部 紙面を通じてでも監督へのメッセージはすごく緊張しますね（笑）。僕にとって世界一緊張する人が富野監督なんです。ほかのスタッフのみなさんは結構フランクな感じで監督に接しているんですけど、僕は恐れ多くてそんなことできないんです。そういう意味で監督からすれば、「こいつ全然喋らないな」と思われていたかもしれない。でも……子供時代、毎年新作のロボットアニメをかじりついて見ていた僕にとって富野監督は、根っこの部分で最大に影響を受けた人物だと思います。「新しいアイデアを考える事はこんなにもおもしろいぞー」って画面からひしひし感じて、僕は描かずにはいれませんでした。こんな訳の分からない男を使う事を決断してくださった富野監督には本当に感謝します。ありがとうございます！

富野メカにはアートが入っているんです!

メカニカルデザイン

山根公利

Kimitoshi Yamane

「富野メカ」を
描ける幸せ

『Gのレコンギスタ』の制作を終えて、あらためて今の心境をお聞かせください。

山根 富野メカは富野作品でしか描くことはできません。昔から大好きな富野メカを描けて大変幸せでした。

富野メカにはアートが入っているんです。手塚治虫を始めさまざまな才能と取り組まれて熟成されてきたセンスは並ではありません。アニメが最もアーティスティックで挑戦的だった時代を生きてこられた方だと思っています。ガンダムで言えば中村光毅氏や大河原邦男氏もそういう時代を作ってきたデザイナーでした。監督は現在もその流れを汲みつつ新しい形を模索されている。そこには、いわゆる「リメイク」とは異なる「作品」としての威厳があります。それをお手伝いさせていただいたという事は「アニメの仕事」を続けてきてよかった」と、いい思い出も悪い思い出もひっくるめて思わせてくれます。

富野監督とのTVシリーズの仕事はこれで2作目となります。監督の仕事の進め方も大分わかるようになり、作業後半はリラックスして作業

する事ができました。しかし企画初期にはガンダム作品になるのかならないのかもよくわからず、吉田さんと共に世界観をつかみあぐねていました。監督のイメージしていた舞台にどれだけ近づくことができたのか? 反省点も多いのですが、この経験を糧にまた次の仕事への足掛かりとしたいと思っています。

立ち話からはじまった

『G・レコ』の制作秘話

本作ではスタッフのみなさんが一か所に集まって作業されることが多かったとお伺いしておりますが、よかった点や印象的な出来事がございましたらお聞かせください。

山根 一番最初の監督との打ち合わせはサンライズ本社前の道路で、雨のなかすれ違いざま声をかけられて傘を突き合わせての立ち話だったんです(笑)。宇宙船関係の基本デザインをやっておいてくれと。それで描いた第一稿のクレセント・シップのラフを大変気に行っていただけで、もうあれから10数年になるんですね……。

自分はスタジオにはデザイン打ち合わせのときのみ行っていました。富野さんが自分で作られた宇宙エレベーターを再現した沢山の長いひも(ケーブル)付きの模型を持ち出されたときは、富野さんの本気度を感じました。

あと守備範囲が近い美術の岡田有章さんとは初めて一緒に過ごさせていただきましたが、一連の軌道エレベーターやコロニーの丁寧で機能的なデザインや聖堂内の壁画等、幅広いお仕事に大変刺激を受けました。

そして同じく初仕事となる形部さんのポップなデザインはすごく現代アートの印象で、ミリアリ視点からのアプローチが多い既存のモビルスーツでないのがとても新鮮でした。吉田さんの絵との親和性がとても高そうだなと思いましたね。

他のスタッフさんとのやり取りで覚えていたことや、お仕事で印象的なことがありましたらお聞かせください。

山根 打ち合わせの後、安田さん、吉田さん、形部さん、コヤマさんたちと喫茶店で話をしたとき、安田さんの「映像におけるヒーローの条件論」みたいな物を聞いたのですが「やはりガンダムを描ける人は違うな」と感じしました(笑)。子供の頃、特撮物のどこに魂を持っていたかという話だったんですけど、安田さんはヒーローそのものを中心に、自分は脅威に対して組織がどう行動して戦うかということでした。

そういうこだわりで絵に出るので自分はどうもヒーロー的なものを描くのが苦手でして、G・レコの初期企画ではロボットも描いていたのですがちよつと辛かったんです。モビルスーツはキャラクター性の強いロボットですからね。

その初期に描いたものを富野さんが引っぱり出してロボ好きな形部さんにまわっていただいたりして、ようやく形になった物が数点ありますが、形部さんにはホントお手数おかけしてごめんなさいです。しかし、それだけ形部さんのタッチが個性的だったという事でもあり、監督は絵としての統一感が欲しかったのではないのでしょうか。

作中で、印象に残っているシーンや、エピソードなどを改めて教えて下さい

山根 カシーバ・ミコシの登場シーンはやたらインパクトがありました。色の効果も凄いなと思うのですが、岡田さんの幾何学的美術の前にいると異質感倍増(笑)で効果的でした。

作中での船の動き全体が安心して見ていられるスピードで重量感がありました。メガファウナがミサイルを回避するため、スラスタを噴射して回頭したり加速したりするシーンがありましたが、凄く好きなカットです。船好きは質量感に敏感ですからね。昨今の他作品に比べるとスピード感に欠けてひよつとして古いタイプの描き方なのかも知れませんが、監督も本物の船や飛行機が好きですから映像的「らしさ」の基本が感じられました。

今回は「戦艦作監」も立ちました。仲盛文さんとは長いお付き合いになりますね。作画のみなさんのこだわりで船に限らず作品全体の作画の元気が印象に残っています。

『G・レコ』は
行間を読む楽しさのある作品

『G・レコ』の今後の展開について期待するところがありましたらお聞かせください。

山根 2クールでは描ききれなかった部分が多かったと思いますが、その分をまだいくらかでも掘り下げてエピソードを作っているし、作品にそういう包容感があると思います。「行間を読む」という楽しさがあるというか。

メカに関しても「あのモビルスーツやモビルアーマーはその後どうなったんだろう?」というのがありますし、各戦艦の機能も使っていない部分もあるので是非そのあたりを見たいんですよ。小形さんよろしくお願いしますよ(笑)。

2015年7月



▲山根氏が印象的だと語るカシーバ・ミコシの登場シーン。氏がデザインしたカシーバ・ミコシは細かな線が多く作画が難しい。そこで監督に容易に描けるデザイン案も提案したが却下されてしまったという

プロデューサー

小形尚弘

Naohiro Ogata

監督との仕事は自身の立ち位置を再確認できるんです

『ガンダム』と共に進化し続ける
クリエイター、富野由悠季

現在はBlu-ray&DVDのリメイク作業もほとんど終えられたということで、ようやくひと段落されている状況でしょうか。

小形 そうですね。撮影で作業しきれなかった部分や、監督のチェックを通さずにフィルムになってしまった部分があるので、今回はすべて監督にチェックしていただいたうえで、1話あたり50から60カットほど撮り直しました。特に最後の5、6話に関してはほとんどのカットを撮り直しています。撮影が結構大変だったのですが、せっかく用意していたエフェクト素材もあったので、それをフルに活かしたいという意図がありました。あと、音楽の入れ方も変えたので、ストーリーがもっと理解しやすくなって、画面の完成度が全然違って見えるはずです。でも、監督は「ここからスタートしたいぐらいだ」とおっしゃっていましたけど(笑)。

——もう作業は終えられたはずなのに(笑)。

小形 そう、終わったはずなのに制作スタッフを集めて「これが最低限だと思っしてほしい」ということを話していました。

——そのときのみなさんの顔を想像すると……。

小形 いやまあ、内心みんな苦笑していたと思うんですけど……。でも、監督の作品に携わると、それこそガンダム作品でいうところの「木星帰りの人」みたいに制作としての能力が格段に高まっているのがわかるんです。そのあと関わったテレビシリーズの仕事が楽しく感じると言ったらおかしいんですけど、すごくやりやすくなる。サンライズの歴代の制作は富野監督の作品を経験するとみんな出世して行くんですよ。『機動戦士ガンダム SEED DESTINY』の佐藤弘幸(プロデューサー)とか、『コードギアス 反逆のルルーシュ』の河口佳高(プロデューサー)とか、『銀魂』の若鍋竜太(プロデューサー)も、みんな『Vガンダム』で制作担当を経験したスタッフです。監督が何年かに一度でも作品を作ること、携わった制作やスタッフが育っていくという土壌がサンラ

イズにはあります。

——その最新作が『G-レコ』ということで、監督としても12、3年ぶりのテレビシリーズで思入れも強かったと思うのですが、実はエンジンがかかるまで時間がかかったそうですね。

小形 監督のなかで「これで行ける」という感触がある程度つかまえたのが「宇宙エレベーター」というキーワードを手に入れたのと、「35周年作品」ということが会社のなかである程度決まった頃だと思っています。そこから制作中に頻繁に怒るようになってきて「あ、エンジンが暖まってきたんだな」というのがわかった(笑)。それが一昨年の夏ぐらいの時期ですね。この状態になるまで企画のスタートから5年ぐらいかかっているの、ちよつと時間がかかりました。

——シナリオ執筆はすべて監督おひとりで行われたのでしょうか？

小形 監督の場合、ひとり世界観を作り出してしまうので、その頭のなかをそのままコピーする

ことは不可能というか、ほかの人の手でなかなか翻訳できないんですね。

——とはいえ監督が全部書かれるという体制は、制作サイドからしてもかなり難儀したんじゃないでしょうか。

小形 そうなんです。シナリオはもちろんです。監督の絵コンテも読み解くことがすごく大変だったんですよ。たとえば『G-レコ』は監督がこれまで手がけた作品のいろんなオマージュが入っているんですけど、それを逆手に取ったりして、とにかく今まで見たことのある画並びにならない様に努力しているんです。本人も手癖でできる仕事は絶対しないように試行錯誤されていたようです。だから、演出も制作も今までの手癖や経験だけでなく、ちゃんと考えながら仕事をすることを求められる。そのレベルの要求をコンテマンにも求めているので、第10話で演出を担当された荒木(哲郎)さんの絵コンテに関して「この表情が嫌い」とか「こうした方がいい」というように1カット1カット付せんを貼っていき、荒木さんもそれに食らいついて直してきてくれたからこそ、いい関係が築けたんだと思います。

——シナリオのト書きで書かれていることの裏側まで読まなきゃいけないということですね。

小形 『G-レコ』のシナリオは多分アニメのシナリオとしては難易度が高いんです。本当は誰が読んでもわかる設計図じゃなきゃいけないと思うんですけど、監督のシナリオは、きつかけがすべて書いてあって、そこから先は考えてやってくれよという作りになっていますから。現在制作されているほかのアニメーションと比べても、とにかく作業者に求めているレベルが高い。

——ハリウッドだと10人規模の脚本家がシナリオ会議をやって、それをコンテにして、映像にしてという手順を踏みます。

小形 それを監督はひとりできてしまう。それその工程を一旦忘れることによって、シナリオも絵コンテもひとり直していきます。でもそこで自分ひとりの考えだけでなく、デザイナーや周囲の意見も最大限に物語に反映させようと努力しています。やはりいろんな人が関わっていない



▲『G-レコ』の見どころのひとつにモビルスーツや航空艦で使用された様々な美しいエフェクトがある。リメイク作業ではさらに多くの素材が追加されている



▲富野監督の過去作品を連想させるオマージュのひとつが『G-レコ』最終話のサブタイトル「大地に立つ」。『機動戦士ガンダム』の第1話サブタイトル「ガンダム大地に立つ!!」を想起させる

と作品としての耐久年度が短くなってしまいうんじゃないかと思うんです。監督の作品が10年、20年を経ても古くならない作品になっているのは、いろんな才能を持った人たちのアイデアが入り込める基盤を作ってるからなんだと思います。ここがほかの作品と全然違うところなんだと『G-レコ』をやってみてあらためて実感しました。

——小説をもとにして制作された『機動戦士ガンダムUC』とはまったく違う作り方だったわけですね。

小形 そうですね。『UC』とは違う作り方ですけど、『UC』も小説家の福井（晴敏）さんという異分野の方が入ってきたからこそ新しい試みでできた作品とも言えます。富野監督はどのタイトルも「本当は俺が作りたいんだ」と言ってますし、そう言いながらほかの人が作った作品に対して「なにこそー」と思い、挑戦しながら自身の作品を手がけているんです。それは作品を制作するスタンスとしてとても良いことだと思います。

——『ガンダム』というコンテンツがどの方向にいてもプラットフォームとして機能しているという点ですね。

小形 絶えず監督が言っているのが「決して自分ひとりで何かを作れると思うな」ということとす。ひとりの人間が考えたことなんてたいしたことなくて、誰かしら人を集めてきて、その力を借りながら作品の血肉になるものを作っていく限りは、これだけの世界観は作れないと。ただガンダムの世界が広がっているのは、どんな人が入ってきてその世界観が成り立つような、核がしっかりとっているからだと思います。

——今回もメカは手書きで描かれていますね。

小形 基本メカに関しては一切CGを使っているで、それはもうスタッフがすごいなと思います。『UC』に携わった中核のスタッフがいるおかげで今回の作品も踏ん張りが効きました。これまでの仕事がノウハウとして蓄積されてきた結果なのでスタジオとしてもよかったなと思います。サンライズ以外ではやらないと思いますよ、メカを全部手書きでやると思うことは……。

——しかし、この手法は時代と逆行しているとも言えますね。

小形 CGでもできるスタジオはありますからね。ただ『ガンダムビルドファイターズ』もそうですけど、毎話毎話メカの造形を変えたり数を出してという作品は手書きじゃなきゃできないので、そこはサンライズとしての大事なアイデンティティだと思っています。

——富野監督の作品といえばクリエイターの起用も注目されるのですが、みなさんが知らないところで監督が動かれることもあったとか。

小形 監督はあまり制作を通さずにクリエイターを捕まえてきて、いきなり制作に「これどうだ？」と描かせたイラストを見せてくるんですよ（笑）。

——「これは誰が描いたの？」と思いますよね。

小形 そうなんです（笑）。でも監督は、わざと異分野の人を連れてきて、メカをまったく描いたことのない人に描かせたりとか、普通だったら怖くてやらないことを積極的にやって、間口をどんどん

ん広げていくんです。こういうやり方は監督と仕事しないと普通は考えつかないんですよ。だから『G-レコ』を監督と一緒にやってみて、チームを組むときの考え方というのが制作としてすごく勉強になりました。

——『G-レコ』で異分野からの参加というと、形部一平さんの存在は今回大きかったですか？

小形 ええ、形部さんはとにかく手が早いのと、こういった仕事するのが初めてでわからないこともたくさんあるからと、とにかくデザインを量産してどれか採用してもらえばいいなという考え方でやってくれたので、それがすごく作品を動かす原動力になってくれました。

語り過ぎる現代アニメへのアンチテーゼ

——設定考証が複雑な世界観の構築も一筋縄ではいかなかったと思うんですが。

小形 宇宙エレベーターとかナットとかの設定は大変でしたね。監督は専門家の方との話を交えて、この設定が成立するのかなどの考証をしていただいたらしいんですが、やはり実現不可能だという結論に至って、ミノフスキー・マグネット・フィールド（MMF）という概念が存在するからこそ成立できるということになっています。

——『機動戦士ガンダム』だとスペースコロニーのスケール感ばかりとクリアに描かれていて「これだけ大きいものなんだ」とわかりますけど、『G-レコ』のナットの場合、大きさはまちまちなんでしょうか？

小形 そうですね。設定ではちゃんと大きさは数値化されていて、ナット1個1個がいろんな世界の国のように特色があって、全部文化が違うらしいんです。ただ「これだとちょっと小さいな」とか「もっと大きくしたい」と、作劇上の理由で描かれ方が変わったりもしました。序盤に登場するナットは小さめに描かれていますよね。でも終盤の方に出てきた別のナットはすごく大きくなったりします。ナットの大きさの描き方ひとつとっても、監督が作る作品は今のアニメの方向性とは

異なり、視聴者に「これはどういうことなんだろう？」と考えさせるようになってる。当然、見ている人の楽しみ方も違ってきますよね。展開も早いですが、監督も「これを見ながらTwitterでつぶやけるものだったらつぶやいてみる」とおっしゃっていました（笑）。

——セリフだけでは理解できなくて、絵とセリフを合わせて見て初めて分かる。

小形 本当に集中して見ない限りは、一部だけを見てつぶやいてどうにかなるというものではないという描き方をしていると思うんです。それは「本来アニメはこういうものだ」という監督なりのメッセージだったと思います。

——たとえば、「ゴンドワン」という単語が何回も出てきたけど、作中でゴンドワンについて詳しく描かれるといったような描写はあまりありませんでしたね。

小形 そう、アメリカと戦争していたと言われても「え？」っていう感じじゃないですか。本当は航



▲作劇上の理由で大きさの描き方が変わったというナット。また、モビルスーツなどもサイズの数値は決まっていたものの、作劇を優先させるため現場にあえて対比を伝えずに制作された

宙艦とかもゴンドワンから調達していることとか、ゴンドワン製のモビルスーツもあるはずなんですけど、それは作中ではあまり説明していません。世界の一部を切り取った見せ方をしているんですよ。

説明がなかった要素として、もうひとつはスコード教という宗教の概念もありましたね。

小形 この世界観が成り立つものとして、空気のような存在にしています。地球上でエネルギーの争いが起こらずにここまで自活できたのはスコード教があるおかげ。だから地球にフォトン・バッテリーが運ばれてくるのが何の不思議もない世界、という世界観にしてみましたのが『G・レコ』です。

我々も現実に中東から石油が輸入され続けていることを通常の生活ではあまり意識していませんから。

小形 エネルギーを宇宙から地球に運ぶという大変なことをしているんですけど、それが宗教によって管理されているという設定だから、タブーとしてキャピタル・タワーにはさわってはいけないということにしてみましたわけですね。

終幕は開幕の合図 富野由悠季の助走は既に始まっている

最終話で、日本を日本とわかるように表現したのには驚かされました

小形 僕のなかでは『ガンダム』というコンテンツが日本から発信しているものなんだから一番いい終わり方だったなと思うんですけど、監督は最初から日本で締めくくりたいと思っていました。シナリオの初稿から決まっていたことなんです。富士山が噴火して、今の富士山とは違う形になっているので『三つ富士』と呼ばれてはいるんですけど、今の世界からの連続性を意識してのことなんだと思います。ほかに、金星の海のサイズは監督が育った神奈川県、小田原の海岸から見える海の広さと同じ大きさぐらいに設定してあるんです。

ラストは本当にすがすがしい幕引きでした。



▲数千年後には噴火により形が変わっているということで、Blu-ray & DVD版で修正が施された「三つ富士」。修正後の美術では三つの頂が連なり厳かにたたずむ山姿が描かれている

小形 すごくすがすがしい終わり方でしたよね。初稿の段階だと、生き残った若者みんなが富士山を眺めておしまいみたいな展開だったんですけど、実際にはペルリをひとり旅立たせるということを描きました。

ひとり旅に出て行くからこそ「まだドラマが続くんぞ」という余韻がすごく感じられます。

小形 このシーンが『G・レコ』のテーマにつながってくるんですけど、要するに、今の子供たちにもっといいところを見て自分で考えてほしいということなんです。ペルリは金星まで行って戻ってきたけど、まだ地球上で見るべきところがいっぱいあるから旅に出る。最後はしっかりとテーマを描いているんですね。

『機動戦士ガンダム』もそういうことをテーマとして描かれていましたね。

小形 監督の持っているテーマ性は昔から変わっていません。ただ『機動戦士ガンダム』では第二

次世界大戦をなぞって物語を描きましたが、今回の『G・レコ』ではみんなが見たことのない未来の世界を描いています。だからわからないという感想も正しいのです。誰も見たことのないものが、未来でありSFだと思いますから。そこにチャレンジする監督は素敵だと思います。

それだけの膨大な情報が詰められた『G・レコ』の制作が一旦終わったわけですが、今はどんなお気持ちですか？

小形 監督と仕事をすると、自分の制作としての立ち位置を再確認できたり、初心に戻るといって、自分が完璧に仕事をできているわけじゃないということも教えてもらえるので、すごくやりがいがある仕事になったと思っています。作品作りの面白さというものを再認識できるので、制作的な意味での自分も寿命が伸びますよね。あと一緒に仕事をしただけで実感したんですけど、監督の作品というのは、即効性を期待するものではない。それをやってしまつて逆に富野作品ではなくてしまつてしまう。でも今の時代だとそれだけではやっぱり難しいので、ビジネスと監督のやりたいことを上手くリンクさせて、もう1、2本、ホームランとは言わずとも長打を打たせてあげたいと制作としては考えています。

監督はすでに今後の構想をお持ちなんですよ。

小形 監督は死ぬまで働きたいと考えておられるように「スタジオで死にたい」みたいなことをおっしゃるから「迷惑だからちよつとやめてください」と言っていますけど(笑)。でも、本当に働き続けると思っています。今回はちよつとキツかったと思うのですが、2クルの作品であれだけの量をチェックしてあれだけのコンテを直してなんてことは若い人でもなかなかできないです。まだまだ負けてないという部分を見せてしまったので。

そうですね。今活躍されているほかの監督でも26本のコンテとシナリオを全部見るということはないです。

小形 あまりないです。しかもオリジナルですからね。監督の場合は一旦走り出すと「もうやめ



▲若者たちの旅立ちを描き、清々しいエンディングを迎えた『G・レコ』。そこには現実の未来を生きていく若者に対して、富野監督からのメッセージが込められている

てくれ」と言っても止まらない人なので、序盤のコンテ修正作業中、一時期腱鞘炎(けんせうえん)みたいになりましたが、次の月曜日には「針を打つたら治った」と元気に作業していました。そういう姿を演出する制作が目にするので、みんながんばろうという気持ちにさせられるのです。

では、最後に『G・レコ』の制作を振り返って監督に伝えたいメッセージをお願いします。

小形 「本当にお疲れさまでした」とあらためて言いたいです。本当はもっと楽しませなきゃいけないのに、73歳の監督にこれだけコンテを描かせてしまったというのは、スタッフ含めてまだまだ至らず、非常に迷惑をかけたんじゃないかと思っています。そして、今後もそのあたり含めてご指導を継続をお願いできると非常にありがたいです。監督との仕事はいつも楽しいですし、『G・レコ』でも良い経験をさせていただいたので、是非またお仕事させてください！

2015年7月13日、サンライズ第一スタジオにて

音響監督

木村絵理子

Eriko Kimura

最終回で富野監督に出演をお願いしたのは私なんです！

理屈で考えてはいけない
「富野節」への理解

——『G-レコ』に参加されたきっかけを教えてください。

木村 プロデューサーの小形尚弘さんに声をかけていただいたのがきっかけですね。それまではほとんど洋画の吹き替えをやっていたのですが、サンライズさんが制作された『焼きたて!!ジャぱん』ではじめてアニメの音響に参加させていただきました。小形さんがプロデューサーを務めた『境界師』から本格的に関わらせていただくようになりました。その後、『機動戦士ガンダムUC』でガンダムシリーズに携わり、今回『G-レコ』にお誘いいただいたという流れになります。

——富野由悠季監督が制作する『ガンダム』ということでもかなりプレッシャーを感じたのではないのでしょうか？

木村 そうですね。参加する前は本当に緊張していました。あの富野監督と仕事ができるなんてすごいことだと思いつつも、自分が役に立っているのか不安でいっぱいでした。私はもともと『ガンダム』はあまり詳しくなかったのですが、『UC』の際に小形さんからガンダムシリーズのDVDセットをお借りして、宇宙世紀の作品をたくさん見たことで、『ガンダム』が多くの人に愛される理由がわかったんです。その礎を築いた富野さんとお仕事できることになるなんて夢にも思いませんでした。とにかく自分が内容を理解できているか心配だったので、収録に向けて小形さんに先生役をお願いして勉強会を開いてもらったんです。『G-レコ』は宇宙世紀のかなり未来という時代設定なので、世界観を把握したり、用語を覚えることが大変でした。特に、富野節と呼ばれる独特な台詞は、「この言葉はどこにかつていたのか？」などと理屈で考えてしまっていたので最初は理解するのが難しかったです。

——では、実際に富野監督とお仕事されていかがでしたか？

木村 勉強会のおかげでなんとか監督やキャスト

トのみなさんの前に立つ勇氣をもってアフレコ現場に臨んだのですが、私の台本を見た富野監督からひとこと「そんなに予習しているのは気に食わない！」と言われてしまったんです（笑）。最初は音響監督として、セリフひとつから何もかも理解していないといけないんだという構えがあったんですが、その言葉で肩の力がスッと抜けたような気がしました。でも、予習はやらないと個人的に気が済まないもので、それだけはやらせてください！——とはお伝えしましたけど、富野監督は怖い方なのかと最初は思っていましたけど、実際は本当に面白い方なんです。天才です。すごいなと思いました。私の尺度で測ってはダメだと思ったので、収録現場の雰囲気もすべて監督に委ねた感じでした。

——『G-レコ』ではどのようにキャスティングを進められたのでしょうか？

木村 主要メンバーのペルリ、アイダ、ノレド、ライヤ、ルイン、マニ、クリム、ミックの8名はオーディションを行わせていただきました。2014年の1月で、何日かに分けてやりました。監督が「最近の俳優事情がわからないから、役にあっていて表現できる人を呼んでほしい」とおっしゃっていたので、それを踏まえて準備を進めていたのですが、初日から監督が大風邪をひいてしまつて欠席することになってしまったんです。本当にびっくりしました。そのため、小形さんと「監督ならこのように判断するかな？」と相談しながら、手探りの状態で収録していきまし。あと、監督から「お芝居をしていない生の声も聞きたい」という要望があったので、オーディションに来られたみなさんに監督へ向けたビデオメッセージを撮らせていただきました。監督はそのビデオメッセージを何日もかけて全員分をチェックされて、二次オーディションに来ていただく方を選んでいました。そこで最終的な配役を決定したのですが、配役の全体的なバランスや、直接お芝居を見られてオーディションを受けたキャラクターとは別の役に決まった方もいらっしゃるしかったです。たとえば、マッシュナールはそ

の時点ではデザインも決まっていなくて、オーディションのキャラクターではなかったのですが、別の役で受けに来られていたたかはし智秋さんにお願ひすることになりました。監督は実際に収録が始まってからもキャストさんのお芝居を聞いて、キャラクターのプランを変更したり、サイドストーリーを作ったりと、とても柔軟に対応されていたんです。

——オーディション以外のキャストは木村さんが決められたのですか？

木村 どの作品でも基本的には私がキャストさんの候補を出して、監督に最終的なジャッジをしていただくという流れになります。ただ、富野監督の場合は決断が早いのでボイスサンプルを聞いてもらおうと思つて持つていって、キャストさんの名前を聞いただけで「この人で大丈夫——」とその場で決められることがありました（笑）。もちろん、ボイスサンプルを聞いて決めてもらった方もいますし、私が決めさせていただいた方もいます。

——木村さんのキャストの方とのやりとりで印象に残ったことはありますか？

木村 ペルリ役の石井マーク君は自然体な雰囲気良かったです。ペルリのオーディションはとにかく若い男の子のボイスサンプルを聞いて、いろんな方をお呼びしたんですけど、そのなかでもナチュラルさとおおらかさが光っていて、なにも染まっていな感じが魅力的でした。実際に会ったときも「お、来たな」という感触がありました。それに、プレッシャーにも強いと思いました。第1話の収録で監督から「腹から声を出せ！」と怒鳴られる洗礼を浴びたので、「次の収録は大丈夫かなあ」と心配していましたが、第2話の収録では自主練習の成果を発揮してスムーズにお芝居をされていました。アイダ役の嶋村侑さんはもとから品のある方でですけど、今回はお姫様の役ですから、とにかく品よく、気品を」を標語のようにお互いに確認し合っている進めていきました。ノレド役の寿美菜子さんもキャラクターにぴったりでしたし、マニが初期のシナリオと比べてかなり活躍するように

50年残る作品のために
初心に返った音作りを

なったのは、演じられた高垣彩陽さんの力あってのことだったのだと思います。あと、ステア役のミシェル・ユニコ・ペインさんは監督がスカウトされた方ですね。本業で歌手をされてる方なんです。監督がどこかで声を聞かれたらしくて「この声がほしい」とオーディションにお呼びしました。あの声があると作品のなにかが変わるという監督の閃きでステアというキャラクターができたんだと思います。みなさんキャラクター作りが本能的で、役をいい意味で面白い方向に進化させていただきました。『G・レコ』は、オーディションで選ばせていただいた方も、こちらからオファーした方も収録を重ねるたびにどんな役にハマっていくという感じだったんです。

——アフレコ現場の雰囲気はいかがでしたか。また、キャストさんへの指示はどのようにされたでしょうか？

木村 アフレコ現場は富野監督が役者さんを盛り上げてくださって毎週笑いが絶えませんでした。それに、キャストさんへの指示に関しても私から説明するより、監督からお話されたほうが面白い話とかいろいろ話が出てくるんです。もちろん、基本的な部分は各話の演出さんや私に任せてくださったのですが、監督のお話は自分たちだけでなく、キャストさんにも伝えたいという思いがあったので、すかさず「ですよ、監督？」と振って説明してもらっていました（笑）。あと、富野監督と初めてお仕事をされるキャストさんから「これはどっちの意味ですか？」とか「これはなんででしょうか？」と聞かれることがあったんです。でも、それも私の尺度で捉えてわかりやすい言葉に直してしまうとやっぱり「富野カラー」みたいなものがなくなってしまうと思うので、「大丈夫ですから、そのまましゃべってください」と指示したことがありました。

——「G・レコ」にはたくさんのキャラクターが登場しますが、それに伴った苦勞などはあったのでしょうか？

木村 先ほどのお話にも重なってしまっていますが、脚本を読んだときから登場人物の多さには驚いていました。カタカナの名前がなかなか頭のなかに入ってこなくて、最初は男か女かも分からなかったんです。相関図みたいなものを何度も書きましたし、受験生みたいに単語帳も作って覚えようともしました。ただ、監督に名前の由来を聞いたりすると思いがけない面白いエピソードが聞けたりするので途中から密かな楽しみになりました（笑）。キャストさんの数も当初から多くなるだろうと思っていましたが、いろんな方に兼役をお願いしてもこれ以上は人数を減らすことはできませんでした。収録ではキャストさんが最大で34人になったことがありますが、そういうときはブースがぎゅうぎゅう詰めでなってしまうんです。キャストさんが多い日は監督から「こんなに多くなつてごめんなさい」というみなさんへの謝罪の言葉から収録がスタートしていました。

——『G・レコ』では兼役で声を当てられているキャストさんが多かったですね。

木村 そうなんです。すごく面白かったです！とくに諏訪部順一さんには5役も演じていたで、最終回なんか「諏訪部ショウ」みたいななっちゃいました（笑）。でも、諏訪部さんならきつと面白くしてくれるだろうという期待があったので、それがスタッフの楽しみでもあったんです。青山稔さんにも艦長役をふた役やっていたかったです。それによって出た面白味もありましたね。

——兼役をされたキャストの方は、みなさん自分の役がどのキャラクターなのかつかむのが大変だったとおっしゃっていました。

木村 本来、お願いしていたキャラクターよりも先に兼役を振っちゃうこともありましたが（笑）。そういう方は結構いっぱいいらっしゃるはず。

——音響制作については監督とどのようなお話をされましたか。

木村 富野監督は音についてとても熱く語られて

ていましたね。最近の作品の音楽はゴージャスだけど、音と音が重なって相殺しているのが粒として立つてこない。だから、初心に立ち返って劇として聞かせられるようにしたいとおっしゃって、見た人の記憶に残るようにモビルスーツやビームライフルの音も新たに2Dの世界の作り方をしたいと話されました。そういうことを踏まえて、過去にこだわらず4、50年後まで残る作品にしていきたいということでした。『G・レコ』自体、人間の技術が行くところまで行っちゃって、科学技術を進歩させてはならないという世界の物語なので、監督も音作りを初心に戻って作りたいと考えられたんだと思うんです。だから、キヤスティングに関しては「機動戦士ガンダム」のときのようにならかな感じで、キャストが（兼役として）ダブルちゃっていいとは思ってその頃から言われていました。

——作品をご覧になって、印象に残ったことをお聞かせください。

木村 やっぱり細かいお芝居が作品の随所で描かれていたことが印象的でした。例えばトイシで用が済んだ後で、チャックを上げているシーンから始まったりとか。キャラクターがつねに動いているんですよ。これはトイシではないですが、パイロットスーツを着ているジュガンがチャックを閉めるのに手間取っていたりしてましたね。たぶん彼が不慣れなことを表現しているんでしょけど、こういうストーリーを展開させるだけではない、日常の何気ない動作なんかはキャストさんもお芝居して楽しいのではないかなと思います。

——ベルリも洗顔をするために髪をちよつとしばったりしていましたね。

木村 そうですね。髪をちゃんまげにしたりとか、アイーダが髪をアップにしたりとか。髪型まで変えるってすごいですよね。そのために設定も作らなくてはならないので、手が込んでるなと思います。

——音楽の菅野祐悟さんとも初めてお仕事されたということですが、印象はいかがでしたか。

木村 監督と選曲の合田麻衣子さんと菅野さん

を交えた打ち合わせだったんですけど、「え、こんなにお若い方が!」とびっくりしましたね。ちょうど菅野さんが音楽を手がけた大河ドラマ『軍師官兵衛』が放送された頃に打ち合わせをさせていたで、ちょうど私も見ていたので本当に驚きました。それに菅野さんもすごく「ガンダム」が大好きなんです。打ち合わせにいらした富野監督のお話をとても真剣に聞いていたのが印象的でした。

——富野監督がみずから声を当てられたことも話題になりました。

木村 実は、最終回で監督に出演をお願いしたのは私なんです。村のおじさんのひと言が必要になったのですぐに快諾いただいたわけではなかったんですが、とりあえずキャスト表に書いてしまいました（笑）。決まり役だけで30人くらいのキャストさんが出ている状況で、あのキャラクターのためにまたキャストさんを増やすのは厳しいです。やっぱり責任はとってもらわないかと思って、監督のセリフは収録の最後にキャストさんたちに見守られながら行なったのですが、演出の松尾衡さんにダメ出しされたりして、とても盛り上がりませんでした。作品の最後のシーンです、富野さんもとてもしやうにやられてましたね。

——最後に『G・レコ』の作業を終えられた感想をお聞かせください。

木村 あらためて振り返ってみて、監督が表現したかったことを自分がちゃんと理解していたのかはわかりませんし、反省点も数多くあります。それに、空回りしていたところもあるかもしれない。ですが、やるからには力不足だろうがなんだろうが、がむしゃらにがんばってきたつもりです。今はすべての話数を録り終えることができたと安心感と監督の刺激が恋しいような、なんだか複雑な心境ですね（笑）。

2015年3月25日、赤坂にて

オファーが来たときは
「運を使い果たした!」と思いました(笑)

音楽

菅野祐悟

Yugo Kanno

夢だった月9と
大河ドラマとガンダム

『G・レコ』の音楽を担当されるに至った経緯を教えてください。

菅野 僕は小さい頃からの夢で、作曲家として3つ、手がけたい作品があったんです。ひとつはフジテレビの月9ドラマ、ふたつ目はNHKの大河ドラマで、もうひとつが『ガンダム』の音楽を作ることでした。月9ドラマは作曲家デビューしてすぐに関わることでできたんですが、残りのふたつの夢はなかなかかわずにいました。でも昨年、その2作品のオファーが一気に来たので「やばい、運を使い果たした!」と思いましたね(笑)。特に『G・レコ』は「どうしよう……」という気持ちが大きかったです。何と言っても、富野(由悠季)監督が手がける作品ですし、このお話をいただいた時期が大河ドラマ『軍師官兵衛』とほぼ同時でしたから。でも、やっぱり富野さんの『ガンダム』の音楽を作りたいかったですし、関われる機会なんてそうそうないと思うので、お引き受けすることにしました。『ガンダム』の音楽を手がけるとは、誰が聞いてもすごいと思われるでしょうし、作曲家という職業に就いたからには誰もが夢

見る仕事です。本心に作曲家冥利に尽きるのだと思います。

——実際に富野監督とお仕事をされて、いかがでしたか?

菅野 富野さんが僕の曲を気に入って声をかけてくださったように聞きましたが、僕のなかで富野さんという存在が大き過ぎて、すごくプレッシャーを感じていました。それに前情報では「仕事をしたら一度は絶対怒鳴られる」という噂を聞いたので、さすがに緊張して、実際に会った富野さんは、年下の僕にも「これ、どう思う?」と聞いてくださったり、「ガンダム」だからってあまり肩に力を入れず、いつもの気持ちでやればいいから」と気遣ってくださる気さくな方でした。一緒に食事したり、仲よくさせていたくださる富野さんのこの作品にける本気度、熱心さを感じましたし、そういったことから熱が伝わっていくことはあるんだと思います。このような経験は僕のなかで宝物になりました。それに何度かハグしてもらいました(笑)。僕は『ガンダム』のすべてのシリーズを視聴しているわけではありませんが、『機動戦士ガンダム』は再放送で見ていて、印象的なシーンが脳裏に焼き付くほど毎回楽しんでいます。今回、『G・レコ』の曲を書かせてもらってわかったのは、あの頃の主題歌の歌詞は子供にも響くように書かれたものだったということです。そして、それが富野さんのこだわりだったんだなと。富野さんは、いつも難しい作品を作られて「子供に見せたい」とおっしゃるじゃないですか(笑)。でも、やはり富野さんのメッセージは子供だった僕の心に刻まれているんですよ。それが、僕が大人になって『ガンダム』の音楽をやりたいと思える一因になったのだと思います。

難しく理解できなくても
楽しく見られるのが富野監督のマジック

——『G・レコ』という作品をどのように理解されていたのでしょうか?

菅野 『G・レコ』でいただいた脚本や資料だけで

はわからない部分が多かったので、富野さんにいろいろと質問していきました。「クンパ・ルシータ」という名称を見ても何かわからないですし、「どんなキャラクターなのか?」とか「どんな物語になっていくんですか?」と聞いていきました。

『G・レコ』は、内容が難しくても何故だか見れちゃうんですよね。戦いが格好よかったり、キャラクターの台詞が面白かったり、そういう外堀がちゃんとあって、そのなかで富野さんの伝えたいことが描かれているんだと思うんです。この作品のすべてを今は理解できていない訳ではないですけど、その入口に立つ準備が整っている感じがします。普通、作品が訳がわからなかったらチャンネルを変えてしまおうと思うんですが、『G・レコ』のように、ワクワクして楽しく最後まで見られるのはやっぱり富野さんのマジックなんですよ。富野さんからは「元氣さより手触り感のある音楽がいい」というオーダーを受けていました。はじめは劇伴を「オーケストラや合唱で通すのかな?」と思ったんですが、監督は「もっと遊んでいよ」と変化を求められたんです。第3話で使用された「ハイフン・スタックカート」は編成が一番厚くなったいて、民族楽器の達人の方にも協力いただいたのでほとんど生演奏で録音しています。また、オーケストラ調の楽曲で組んだ70曲ほどの一度目の録音に加え、2回目の録音では変化に富んだ楽曲を中心に構成しています。この二度目の録音では肩の力が抜けていつもの自分を取り戻せたと感じましたね。ですから、このたび発売された『G・レコ』のサントラはいろんな聴き方ができるものになったと思っています。

現代のものとは異なる
数千年先の未来の音楽とは?

——エンディングの「Gの閃光」は富野さんご自身の作詞(井荻麟名義)ですね。

菅野 富野さんが書かれた「Gの閃光」は、すごくやりやすかったです。なんというか、詩に音楽がついてるような感じがしたんです。実は「Gの閃光」は10分、15分ほどでできた曲なんです。彫

刻のゴミを払ったらもとの姿が現れたという感じですね。メロディを導いてくれる、いい詩との出会いとはこういうことなんだなと。ただ、1番、2番、3番の歌詞で文字数が違っていたので、1番の歌詞に合わせて文字数を変えていただきました。

『Gの閃光』を歌ってくれたハセガワダイスケ君は僕と昔からの付き合いで、よくコーラスなどで参加してもらったことが多かったんです。今回も、もともとは仮歌を頼んでいたのですが、運よく彼の歌が採用されたんですよ。驚きましたが、フタを開けてみれば彼で良かったなと思うんです。こうして大々的に表舞台に出るのは彼にとって初めてのことで、色がついていない分、純粋な「Gの閃光」という曲になっていたの、いい仕事をしてくれたと思っています。彼には僕のコンサートでも「Gの閃光」を歌ってもらって、スゴく盛り上がりましたね。あと、「ハイフン・スタックカート」もすぐに作れた曲です。打ち合わせで富野さんが「コックピットにトイレがついてるのが画期的なんだ、俺はトイレが近いからな!」とおっしゃっていたのを覚えています(笑)。今よりも数千年先の未来の物語で、その世界で聴かれている歌はどんなものだろうと考えた結果、今のJ・POPのような音楽ではないでしょうし、現代の人たちが聴いたときに面白かったり、違和感のあるものがあの時代のヒット曲であるべきなんだろうなと。富野さんのなかでもこだわりのあるように感じられた曲なので、気合を入れて作りました。でも、作中で流れた時間が短かったから、富野さんに「菅野くん、ごめん」と謝られたことを覚えています。

——念願の『ガンダム』の音楽を終えられて、今の心境はいかがですか?

菅野 『G・レコ』全体ではいい仕事ができただけか、悪い仕事になったのかは今はまだわかりませんが「Gの閃光」は間違いなくいい仕事ができたと自信があります。今回のお仕事で3つの夢がかなってしまっただけなんです。これからどうするかはまだ検討中です。まずは富野さんの次の作品をお待ちしています(笑)。

EDテーマ「Gの閃光」歌手

ハセガワダイスケ

Daisuke Hasegawa

「Gの閃光」はつねに爆発させるように歌ってほしい

仮歌だけのほうが、
本番でも歌うことに

——エンディングテーマ「Gの閃光」を歌うことになったきっかけはなんだったのでしょうか？

ハセガワ 音楽を担当している菅野祐悟さんが「Gの閃光」の作曲も担当されるということで、仮歌を頼まれたのがきっかけです。菅野さんとは以前から知り合いで、よく仕事で参加させていただくんですけど、あるとき『G・レコ』のエンディングを作ることになったから仮歌で参加してくれないか」と頼まれまして。当初は仮歌だけのほうが、そのまま僕の歌を使っていたくことになりました。夢のような話ですよ。

——菅野さんからは歌手に決まったことに対して何かお話はありましたか？

ハセガワ 「よかったね、運がいいよ」とひと言だけ（笑）。菅野さんは結構クールな方なので、そのなかで最大の賛辞を表現してくれたのではないかと信じています。

——仮歌のレコーディングにはどのくらいかかったのですか？

ハセガワ 2日間くらいかけてレコーディングさせていただきました。仮歌とはいえ、ガンダムシリーズの仮歌を歌えること自体が光栄なことですし、ベストを尽くしました。本番に近い気持ちで全力で歌っています。

——「Gの閃光」は躍動感あふれる歌ですが、仮歌ではどのようなテンションでレコーディングされたんですか？

ハセガワ 歌詞にあわせる必要もありますので、できるだけ元気に歌いました。もちろん、菅野さんからのディレクションもありました。

——具体的にどのような指示があったのでしょうか？

ハセガワ ポイントとしては歌詞がちゃんと聞こえるように歌ってほしいと。変な癖をつけないで、ハキハキと一文字一文字がちゃんと聞こえるように歌ってくださいとのことでした。あと「元気がテーマなので元気に歌ってほしい」と言わ

れました。でも、最終的には「イメージにとらわれず好きなように、自分がカッコいいと思う歌い方で」と言われて、自分なりに自然体で歌うことができました。

——普段は菅野さんの作品のコーラスに参加されているそうですが、「G・レコ」のサウンドトラック『ガンダム Gのレコンギスタ オリジナルサウンドトラック』にも参加されていますか？

ハセガワ コーラスと、あと後半の曲でギターを少々弾かせていただきました。今回の劇伴には結構ギターを入れさせていただく機会があって、ヘビーなハードロックっぽい音になってます。

——その後正式なオフアがきたわけですよね？

ハセガワ そうです。まさか正式に採用されるとは思ってもいなかったもので。「夢みたいだな」と。「夢だったら覚めないでほしい」と思わずにはいられませんでした（笑）。

——本番のレコーディングをしたときは、どんなことを気をつけましたか？

ハセガワ 根本的には仮歌のときと同じなんですけれども、歌詞が聞こえにくいところは録り直しをしたりして、仮歌よりもさらに歌の細部を整えていく作業でした。技術的なことになってしまいうんですけど、リズムやビッチについてなどテクニク的なものはすごく細かいところまで指示があったんです。元気をテーマにディレクションしてくださったので、「ここは元気が足りてない」というようなニュアンスのさじ加減みたいなところの調整をしていく感じですね。

——「元気が足りない」という指摘にはどのように応えたのでしょうか？

ハセガワ 自分なりに結構元気を込めたつもりでも菅野さんが意図する「元気」に届かなかったもので、また元気を入れ直すような……。印象に残っているのは「はじまりのG」の歌詞の部分ですね。曲にあわせ流れていた歌い方を「は・じ・ま・り・の・G」と、一語一語を大切にすることで元気を表現しました。丸一日ずっとハイテンションで歌い続けていたので、声を枯らさないようにつねに水を飲んで喉の保湿を欠かさないようにしていました。

こんなにストレートな
歌詞があるのか！と

——作詞の井荻麟という名前は、富野由悠季監督の作詞家活動時におけるペンネームでもありますが、歌詞の内容についてはどのように感じられましたか？

ハセガワ 「こんなにストレートな歌詞があるのか！」と、目を疑うくらい力強い歌詞だったので、この言葉をどうやったらカッコよく自分なりに響かせられるのかと最初は悩みました。歌詞に「できると思っていない、できると思っていない、だからだる、チャレンジだ」という言葉があって、今の自分にもすごくハマった印象があったんです。同じく「つかめサクセス」という言葉も「まず歌っているお前が成功をつかめ！」みたいな気持ちで（笑）。僕はこれまで大勢の人の前で歌う機会に恵まれず、なかなか自分に自信がもてなかったんですけど「Gの閃光」の歌詞が自分にもすごく響いたんです。まるで自分のために書かれているんじゃないかと錯覚してしまうくらい印象に残る歌詞でした。

——好きなフレーズはありますか？

ハセガワ 「できると思っていない」ところです。毎回、声が震えてしまいうようになるほどで歌っていて泣きそうになります。先ほどもお話ししましたが、僕自身この曲を通してすごく元気になるんです。いつ聴いても新鮮な気持ちになれて、そのたびに元気をもらえます。元気がないときは、この歌を口ずさんで「がんばっていきましょー！」と思える歌なんです。

——菅野さんや富野監督とのやりとりのなかから、歌詞をどのように解釈されましたか？

ハセガワ 自分の私情は入れないように思いました。無気になるというか。たとえば僕がみなさんに知られているような存在で、僕のカラータカ「ハセガワダイスケ節」みたいなものがあるなら違うんでしょうけど、そういうものがないので変に自分の色を付けず素直に歌詞を読んで感動した気持ちのまま、とにかく一生懸命歌うとい

うことを意識していましたね。

——はじめて富野監督とお会いしたのはいつですか？

ハセガワ 放送がスタートしてからサンライズの忘年会でお会いしました。「君がハセガワくんか」と言葉をかけていただいたと思います。そのときに歌をすごく絶賛してくださったんです。隣に奥様もいらして、光栄なことにおふたりの前で歌うことができました。

——そのとき、富野監督とはどのようなお話をされたのですか？

ハセガワ 緊張していたので細かいことは覚えていないんですけど、お目にかかる前から富野監督は厳しい方だと勝手に想像していたので「ダメ出しされるのかな？」と少し腰が引けていたんです。それが「歌ってくれてありがとう」とすごく褒めていただいた。まさかそんな言葉をかけてくださると思ってもいなかったもので、とてもうれしかったですね。

——「Gの閃光」を人がいる場で歌われたのはそれが初めてですか？

ハセガワ そうですね。そのあと菅野さんのコンサートでオーケストラをバックに歌わせていただいたこともあります。

——オーケストラがいるような荘厳な雰囲気なのかだと、普段のステージとは気持ちも変化するのでしょうか？

ハセガワ 格式高いイメージのクラシックとポップスでは音楽の畑が違うのでかなり緊張しましたが、その気持ちを汲んでいただき、みなさんが手拍子で応えてくださったんです。そのおかげで無事に楽しく歌い切ることができました。

——ご自身としても大舞台を踏むというのははじめての経験だったのでしょうか？

ハセガワ そうです。お客さんも2000人くらいいらつしたと思います。

——3月27日に開催された「完結記念ナイト」富野総監督と一緒に最終回を観ようのイベントでも堂々と歌ってらっしゃいましたよね。

ハセガワ 「コイツ誰だよ」と言われるのが怖ろしくてすごく緊張していたので、無理やりにでも

堂々と振舞うので精一杯でした(笑)。緊張していたのがばれていなかったとは思わないんですけど、舞台上に立つたならそうせざるを得ないじゃないですか。逆にショボンとしていて「この人どうしたのかな」なんてガツカリさせたくないですからね(笑)。とにかく一生懸命やればよいかな。

——まさか、最後にスタッフのみなさんとライندگانをやるとは誰も思わなかったでしょうね。ハセガワ すごく良かったですよ！ 歌いながら肩組んでまさに大合唱で。なんだか心強かったです。それだけ盛り上がるのは作曲と作詞がやはりすごいということになるんですけど、人前で歌わせていただく反応がダイレクト伝わってきて、サクセス感を感じることができましたね。

——その後、ファンの方からの反応も変わったのでは？

ハセガワ Twitterをやっているんで、それにご覧になった方から反応をいただきました。「すこイイっす！」って(笑)。

躍動感に驚いた 動物の動き

——アニメ本編についてもお伺いしたいと思います。実際にご覧になった感想を聞かせてください。

ハセガワ まず、リアルタイムで富野監督の作品が見られることがすごく幸せだなと思いました。

あの伝説の富野監督が新作を作っていること自体がすごいことですし、僕自身ガンダムが大好きなので、メッセージを読み取るう読み取るうって思いながら見ていました。色の使い方とか、モビルスーツが出撃するシーンにも躍動感のある動物の描写が描かれていたりして「これが富野監督の世界なのか」と感心しながらいつも新鮮な気持ちで拝見させていただきました。

——印象に残っているシーンはありましたか？

ハセガワ 細かいところなんですけど、ベルリのお母さんの部屋の力バの剥製がかわいかったですね。なぜ力バの剥製が飾られているのかと(笑)。あと、先ほどお話ししたことのくり返しにな

りますけど動物の描写も印象的で……第3話ですよね。ジャングルにチーターとかヘビがいて。動物の反応もちゃんと描くんだと、とてもびっくりしました。バトルシーンでいうと、パーフェクトバックの強さは尋常じゃないですね(笑)。兵器を超越するというか、それまでもいるんな強いバックバックが出てきていたのに、最後でありえない強さのものが登場するじゃないですか。それを見てあらためて「G・レコ」は「兵器」というものをすごく意識した作品だなと思いました。兵器を持つてしまうと人は争ってしまうので、パーフェクトバックで無力化しようとしたんじゃないかと。

——そういう解釈ができるのも「G・レコ」ならではですね。ちなみに「G・レコ」のなかで一番好きなモビルスーツは？

ハセガワ ヘカデーとグリモア、後半だとユグドラシルですね。三角形になった「スター・ウォーズ」のデス・スターみたいなイメージです。それからダーマも好きです。まさかクリムがあんな不恰好な機体に乗るなんて(笑)。そしてなからからカッコいいダハックが出てくるギミックが素敵でしたね。「G・レコ」のモビルスーツはあまり角張ってなくてメカメカしくないというか、ファンタジーっぽいというか。モビルスーツが生き物っぽい感じがしました。「Vガンダム」ともまた違う印象を受けました。

——作中に「Gの閃光」の歌詞を感じさせるようなシーンはありましたか？

ハセガワ 第1話でベルリが宇宙実習のときにみんなと円陣を組むシーンがあったじゃないですか。あれを見て「あ、元気のGだ」と思いました。歌詞と本編が重なって、パレレルワールドを見ている感覚になりました。

——ご自分の歌に監督が作られた映像がついたものをご覧になった感想はいかがでしたか？

ハセガワ 歌も映像も個として完成しているものですが、さらに新しい息吹を吹きこまれたような、より洗練された形になったんだと思いました。

——テレビアニメ用として作られた曲が、先行して劇場で上映(テレビ放送開始前に期間限定で劇場上映された特別先行版)されることは滅

多にないと思うんですけど、劇場まで見に行かれましたか？

ハセガワ そうですね、これ以上ない機会だと思って両親も連れて行って(笑)。

——どんなリアクションをされていましたか？

ハセガワ 父からは「夢みたいだと言われましたね。親子そろって同じこと言ってますけど(笑)」。

——ご両親以外の、知人の方の反応はいかがでしたか？

ハセガワ 「家に帰ってテレビをつけたらお前の名前あったよ。でもあれ歌ってるの違う人でしょ？」と言われて「俺もそう思ってるんだけど、俺だよ！」みたいなことがあったりとか(笑)。

——今後はどんな活動をされたいですか？

ハセガワ 今は菅野さんの仕事をさせていたことがすごく多いので、そのなかで可能な限りコーラスやギターの仕事など、自分ができることを必死にやろうと思っています。「これはできない」とあきらめそうになってしまいうことも多々あるのですが、そう思わないようにするために「Gの閃光」を聞いて「できる」と自分を鼓舞してがんばっていきたいと思います。

——ハセガワさんのように「Gの閃光」を聞いて元気をもらっている方がたくさんいると思うのですが、カラオケなどで歌ううえでのポイントがあれば教えてください。

ハセガワ イメージですけど、つねに爆発させるように歌うのがいいと思います。テンポが変わる「始まりのG」のところは、男性が歌うとファルセットになる部分ですが、あまり音程を意識せずに勢いを大切に歌ってほしいと思いますね。

——ありがとうございます。それでは最後になりますが富野監督にメッセージをお願いします。

ハセガワ こんなに素晴らしい歌詞との出会い、そして「Gの閃光」を歌う機会を与えてくださって本当にありがとうございます！

2015年7月23日、五反田にて

用語解説

"G-reco" term-file

会話の流れで聞き流してしまう言葉や、シーンの端々に登場する設定。それらのなかにこそ「G-レコ」の世界を深く理解するヒントが隠されている。ここではそんな「G-レコ」用語を集め、解説する。

あ

アーボカス【キャラクター】

初期マスク部隊、エルフ・ブルック隊の副リーダー格の若者。リーゼントの二枚目風で、隊結成時のマスクのクンタラについての質問に答えていた。第8話で乗機を大破し戦線離脱する。

アーミイカラー【その他】

キャピタル・アーミイの組織に関連したカラーリングで、緑を主体とした迷彩。ウィルミットは、キャピタル・アーミイがキャピタル・タワーで運行するクラウンがこの色に塗られたことを不快がった。

アイダー・レイハントン【キャラクター】

キャピタル側の捕虜になったアイダーが名乗った偽名。G・セルフ内の「レイハントン・コード」の発声から即興で思いついたと思われる偽名だが、運命的にもそれは本当の名前を意味していた。

アイフィールド【その他】

ギニアビザウといった大型艦のほか、ダハックなど一部のモビルスーツにも使われている防護システム。宇宙世紀時代の科学技術のひとつで、ミノフスキー物理学の応用で生まれたもの。本来の用途とは異なるが、出力を上げる

ことでバリアと同様の効果が見込める。

アイリス・サイン【その他】

レイハントン・コードが識別する生体データのひとつ。アイリスとは虹彩のこと。カーヒルはアイダーだけでなく、ベルリにもこの反応が出ていたことに驚愕した。

アグテック【キーワード】

「アグリカルチャー・テクノロジー」の略で、リギルド・センチュリーでの科学技術を指す。ヘルメス財団がエネルギー提供の代償に、地球圏にその進歩の停止の徹底を求めた。これに反する行為は「アグテックのタブー」と呼ばれる。

朝の祈りの時間【その他】

スコード教の教義による、朝の礼拝行為。具体的な礼拝の作法などは未詳だが、ゲル法皇などはある程度の時間を費やしてこの行為を行っているらしい。

アズマツチ【メカニカル】

民間船に偽装したアメリカ軍の輸送艦。ミックがヘカテ1で護衛しながら、ビクエスト島のメガファウナのもとに物資を搬送した。船体の色は主に赤と黄色で、複数の物資搬出口を備えている。

アッシジ【場所・施設】

ザンクト・ホルトでのドレット軍との会談の際に、ゲル法皇が名前を挙げた大陸のひとつ。

アパッチ軍港【場所・施設】

シラノ5にある軍港。ドレット艦隊の心臓部ともいうべき拠点であり、トワサンガ史上初となる地球側との会見で、サラマンドラ、ガラテンが入港した際には大騒ぎとなった。

アメリカ軍【キーワード】

アメリカの保有する軍隊の総称。多数のモビルスーツや艦艇を保持する強大な軍隊で、大国ゴンドワンとの長期戦争を継続中。さらに新規の宇宙艦隊なども組織し、実質的な地球圏の制覇を狙っている。

アメリカ軍の宇宙基地【キーワード】

キャピタル・タワーの制覇を狙うアメリカ軍が構想する、同施設を征服したのちの使い道。クリムはその意図があるので、タワーへの直接攻撃は極力控えるという意向を示す。

アメリカ大陸【場所・施設】

大国アメリカ帝国が存在する大陸で、キャピタル・テリトリーのあるエルライド大陸の北西に位置する。旧世紀時代の北アメリカ大陸に相当する大地。

アユミイ【メカニカル】

ウィルミットや法皇が乗るシャックの名称。前後に座席のあるツーストタイプで、操縦は後方に座るウィルミットではなく、前の座席の男性が、彼女の指示で行っている。

アンダーナット【場所・施設】

キャピタル・タワーにある作業用施設。正規ナット新設時の工事の補助や、タワーを傷つける危険なデブリの対処などを行う。タワーの低軌道の最下部に位置し、キャピタル・アーミイが軍事基地を無断で設置する。

アンチ・ミノフスキー【その他】

ジット団のモビルアーマー、ジロッドに搭載されている装置。ミノフスキー粒子に関わる機能と思われるが、劇中では未使用のため、詳細は不明である。

イザネル大陸【場所・施設】

旧世紀のアフリカ大陸のこと。

いのちの380【その他】

テン・ポリスに向かうメガファウナの艦橋で、艦の進路を尋ねたミラジに、ギゼラが答えた方位を示す数値。ミラジに好意を抱いていたギゼラは赤面し、しどろもどろでこの数字を答えた。

隕石風船【その他】

別称はダミー隕石風船。メガファウナの備品で、平時はモビルスーツが手で抱える大きさだが、膨らませると艦艇やそれ以上のサイズになる。デブリの密集する宇宙空間ではクッション替わりに使える一方、モビルスーツの身を隠す戦略にも役立つ。被膜には弾力性がある。

ウォークライ【その他】

各陣営のモビルスーツパイロットや兵たちが闘志を高め合うコールの一斉唱和。ハカとも呼ばれる。本来はニュージラランド、マオリ族の民族舞踊で、戦いの前に敵を威嚇する目的で踊られている。

宇宙海賊【キーワード】

キャピタル・テリトリーのフォトン・バッテリーを狙う非公式の戦闘集団。メガファウナの海賊部隊と同義で、航宙艦やモビルスーツを保有している。ノレドは、宇宙での海賊行為は死刑に近い行為だと話す。

宇宙世紀(A.C)【キーワード】

リギルド・センチュリー以前の、地球人類が迎えた宇宙時代の呼称。

宇宙世紀時代のゴミ回収【その他】

宇宙空間に漂流する、宇宙世紀時代のデブリを除去する作業。宇宙開発や宇宙戦争などで生じた人工物の残骸などを撤去することが目的で、キャピタル・タワーのアンダーナットの仕事のひとつとされている。なお、本作の第17話では、新たに発生したデブリの除去を各陣営のモビルスーツが協力して実行していた。

宇宙世紀戦争【その他】

宇宙世紀時代に幾度か生じた、地球圏内の戦争。最大のもはU.C.0079年の一年戦争/ジオン独立戦争で、宇宙移民の不満が背景にあることが多い。クリムはドレット軍が未だ当時の戦争のトラウマを背負っていると指摘した。

宇宙の臍の緒【その他】

キャピタル・タワーの別称。フォトン・バッテリーの供給によって地球全域の人々の生活を支えるタワーを母体と胎児を繋ぐ臍の緒になぞらえている。タワーの大半がケ1ブルで構成されているのも臍の緒を連想させるようだ。このことをモチーフにした歌も存在する。

運行長官【キーワード】

キャピタル・タワーのクラウンの定期的な運行を監督する、キャピタル・テリトリー内の要職。ビクロバーに搬入されたフォトン・バッテリーやそのほかの物資を地球の各地に適切に配布する作業も管理する。現在はベルリの母ウィルミット・ゼナムが任を務める。

エアバッグ【その他】

モビルスーツのコックピットに標準装備される安全装置。機体が過大な衝撃を受けた際にパイロットを守って自動的にバルーンが膨らむようになっている。また、パイロットの姿勢を保持したり、体躯が小さい場合は該当の箇所を補って膨らむ用途にも使用される。

XPPのボックス【その他】

メガファウナ内のモビルスーツデッキで、G・セルフの電子回路系の補修に用いられた部品。またはツールのひとつ。クレン・モアが必要としたが、詳細は未詳である。

エフラグ【メカニカル】

モビルスーツの支援航空メカの総称で、宇宙世紀時代のサブ・フライト・システムの延長にあるもの。飛行不能な機体の空中戦を可能にするほか、行動範囲を広げる利点もある。モビルスーツは直立したり、腹這いになったり、ときにぶら下がったりするが、それぞれエフラグで移動中に相應の戦闘が可能なのが特徴。モビルスーツの空輸専用開発されたエフラグのほか、大型輸送艇なども該当する。

エリザベート「キャラクター」

ジット・ラボラトリがあるシー・テスク内の小島の邸宅に住む体格のいい女性。自宅の前に現れたG・セルフを彼女の亭主が発見し、続いて目撃した彼女は失神した。

エルフ・ブルック隊「その他」

マスク部隊を束ねるマスクが、さらにそのなかから選抜した3人で構成された小隊名。マスクとアーボリス、そしてもう1名の3人が、高性能機エルフ・ブルックで戦った。以降もマスクの部下でエルフ・ブルックに乗る者はいるが、その面々が同じ小隊名を名乗っているかは不明である。

エルライド大陸「場所・施設」

旧世紀の南米に位置する大陸で、北北西にはキャピタル・テリトリイが存在する。宇宙世紀時代には、地球連邦軍の南米本部・ジャブロー基地があった。

エンジェルフォール「場所・施設」

ギアナ高地に存在する、世界最大規模の滝。水の最大落差は979m。メガファウナでキャピタル・テリトリイに向かうウィルミットが、エルライド大陸の山地の一角の滝を示して「あれがエンジェルフォールか」と尋ねたが、副長に別の滝であると指摘されていた。

オーシャン・リング「場所・施設」

ピナス・グロウプの構成要素の一部となる、スペースコロニーの集合体。資源探掘用の小惑星を中心とし、その円周に6つのシー・テスクがある。ジット・ラボラトリとロザリオ・テンはそのなかのひとつである。

大昔のガンダム「キーワード」

不殺のまま猛攻を続けるベルリのG・セルフを眼前にしたザックス兵団の隊長ガヴァンが撤退直前に漏らした「あ、あの姿……大昔……ガ、ガンダムとかいう……」のひと言。宇宙世紀の伝説のモビルスーツ、RX-78かその後継機のことだと思われる。

オストラ「場所・施設」

ノウトウ将軍との会談の場で、ゲル法皇が今回の公式文書をのちに送付すると告げた地球の大陸のひとつ。旧世紀時代のオーストラリア大陸のことと思われる。

か

海賊船「その他」

メガファウナの別称。この航宙艦に集うアメリカ軍の秘密部隊で構成されている。彼らは、表向きは民間輸送会社を装っているため、乗員は軍人らしくない格好をしている。

ることが多い。ベルリやドニエルたちからは海賊部隊と呼ばれている。

学術研究ライブラリー「場所・施設」

キャピタル・ガード養成学校の施設のひとつ。港の25番ハンガーに隣接し、内部はモビルスーツも収納可能な広さがある。キャピタル・アーミィが鹵獲したアイダのモビルスーツ（G・セルフ）もひそかにそこに運び込まれた。

カリブ海洋研究所「場所・施設」

ビクエスト島の浜辺に設置された海洋調査研究所。その実態は、アメリカ軍の極秘軍事研究所で、モビルスーツやその装備の研究開発などが行われている。ヘルメスの薔薇の設計図の技術も導入され、G系統モビルスーツの研究も進行。G・セルフ用の追加装備の一部は、ここで開発されている。

棺桶ビット「メカニカル」

モビルスーツ、ヘカデーの背面にある追加武装の俗称。人型に変形するキューブ型のブロックビットを3個ずつ2列背負い、戦場で計6個のビットを散布できる。各ビットはそれぞれ3つの孔からビームを発射しつつ、運動して四方を攻撃する。さらに、ビットのビームは敵のビームに干渉して、渦状の防壁となる役割も果たす。第23話の対キャピタル・アーミィ戦で使用された。

カンダハン「キャラクター」

キャピタル・アーミィのモビルスーツパイロット。デレンセンの部下としてカットシーを操縦し、ベルリ奪回作戦に参加するが、海賊部隊との交戦で戦死した。デレンセンは自責の念を込めて、その死を嘆く。

ギアナ高地「場所・施設」

エルライド大陸の北側、キャピタル・テリトリイの東側にある広大な高地。大気圏を突破した海賊部隊、マスク部隊とジット団、アメリカ軍、キャピタル・アーミィたちの激戦の場となった。また、混乱に乗じてキャピタル・テリトリイの制圧を図るアメリカ軍の新艦隊もここに現れた。当地にはいまだ、宇宙世紀時代のモビルスーツの残骸なども確認される。なお第9話でも、メガファウナはこの地域の周辺を航行している。

議会「その他」

キャピタル・テリトリイの行政に参加する議会組織のこと。テリトリイはビルギーズ首相を頂く議会制政治を行っている模様。ビルギーズはウーシア初陣時のキャピタル・アーミィ出陣式の陰で、アーミィ反対派の議員を抑える苦勞を吐露していた。

儀仗兵「キャラクター」

キャピタル・テリトリイ内の兵士の一。一般的には、公式式典などで高位の賓客に敬意を表する役割の兵士のこと。イザネル大陸などからの来賓を迎える歓迎会の場に彼らが動員されている。

キャットデッキ「その他」

一般にはキャットウォークと呼ばれることもある、航宙艦のモビルスーツデッキや広い倉庫などの壁面に面する、落下防止の柵を施された細長い通路。

キャピタル・アーミィ「キーワード」

キャピタル・テリトリイ内に新設されたモビルスーツや艦艇を主力とする軍事組織。構成員としてはキャピタル・ガードの分派的な組織にあたるが、大陸間戦争を視野に入れて積極的に軍備を進める思想はスコード教の教義に反している。そのため、ウィルミットは彼らを警戒かつ敵視し、ギヤング集団とまで疎んじた。司令官はジュガン・マインストロンで、設立の手引きはキャピタル・ガード調査部のクンバ大佐が行なった。

キャピタル・アーミィ出陣式「その他」

キャピタル・アーミィの正式な組織発足を記念する式典。キャピタル・テリトリイ基地で開催された。ビルギーズ首相が演説を行うが、デレンセンには式典そのものがお祭り騒ぎだと不興を買う場面も見られた。

キャピタル・ガード「キーワード」

キャピタル・タワーの施設と、円滑なクラウンの運行を維持する目的で創設されたキャピタル・テリトリイ内の警護組織。タワーの保守点検なども行う。戦闘は専守防衛の範疇でしか行われず、モビルスーツの武装は少ない。最近ではキャピタル・アーミィに優秀な人材を引き抜かれている。

キャピタル・ガード調査部「その他」

キャピタル・ガード内の一部門。アグデックのタワーを破る者の監視や、キャピタル・タワーの平常運行を守ることを目的に広域な情報収集を行う。指揮官はクンバ・ルシータ大佐。部署の性格上、他国を含む広域なつながりがあり、ゴンドワンからガランデンを調達したクンバは、のちのキャピタル・アーミィ創設に備えた。

キャピタル・ガード養成学校「その他」

キャピタル・ガードの構成員を養成する、キャピタル・テリトリイ内の専門訓練学校。実習生にはキャピタル・タワーの警護や保全に必要な技術を受け、就学内に宇宙での実習も行わせている。

キャピタル・タワー「キーワード」

宇宙世紀時代から遺されていた施設を補修して復旧させ

た宇宙エレベーター。キャピタル・テリトリイの中心に位置し、終点のザンクト・ホルトまで総延長約8万キロにおよぶ長さを誇る。また、フォトン・バッテリーを宇宙から地球に搬送する唯一の交通機関であり、それゆえエネルギーの独占をしているとして、各国の軍事戦略の標的になってしまった。スコード教の御神体のひとつでもあり、教徒からは神聖視されている。

キャピタル・タワーの宇宙憲章「その他」

宇宙活動上のルールやモラルを定めたもの。キャピタル・タワーのそれはマニュアル本に編纂されており、同書の「行動不能のビッグル類を助ける義務」の項目を見たクリムは、ガビアルを遭難船に偽装し、ザンクト・ホルトに接近する作戦を思いついた。

キャピタル・テリトリイ「キーワード」

エルライド大陸の北北西に位置する、キャピタル・タワーを中心とするエリア。タワーが地球に搬入するフォトン・バッテリーを地球各地に流通させるための拠点でもあり、同時にスコード教の聖地ともなっている。キャピタル・ガードやキャピタル・アーミィなどの組織はこのなかに存在する。

キャピタル・テリトリイ周辺地域「場所・施設」

キャピタル・テリトリイ中心のビクローパーとその周辺には、キャピタル・タワーの関係者やその家族をふくむ多数の人々が暮らす街が散在している。旧世紀時代とそう変わらない景観の自然にも恵まれ、大昔のラテンアメリカ風の文化が息づいている。一般の人々は、畜産業を主体とした、重工業以外の産業などで生計をたて、週末には日々の労働の疲れを癒す祭りが行われている。

巨大な薔薇の彫刻「その他」

ロザリオ・テンの宇宙港外壁にある巨大な薔薇の彫刻。ピナス・グロウプ発祥の技術「ヘルメスの薔薇の設計図」になにか関連があると思われるが、詳細は不明。巨大で荘厳な薔薇の彫刻を見つけたアイダとベルリは万感の念を抱いた。

クラーゲン・シュトリヒ「キャラクター」

ドレット艦隊の上級軍人で、階級は中佐。細身で口の両脇にひげを生やした中年男性。シラノでジャン首相たちと共に地球側と接触。クンバとヘルメスの薔薇の設計図の話題を交わしつつ、マスク部隊にビフロンを提供した。

クラウン「メカニカル」

キャピタル・タワーを昇降する貨物車輪。乗員やフォトン・バッテリーなどの物資はこれによって搬送されている。球体カプセルが主体部分で、突き出した複数の支柱が

ケーブルをたぐるように移動する。輸送ユニットは用途に合わせていくつかの種類があり、無蓋か有蓋かや、カラーリング、細部の意匠なども異なる。通常は複数基のユニットが連結されて運行する。

グリボーバル「キャラクター」

マックナイフで出撃したマスク部隊の男性隊員。

クリムトン・ニッキー「キャラクター」

クリムのフルネーム。作中では、記憶が戻ったライヤが初めて呼び、アメリカの都市部で戦死した息子を称えるズッキーニ大統領の口からもこの名で呼ばれた。

クレセント・シップ副長「キャラクター」

エル艦長を補佐する金髪の女性副長。気丈な性格で船をハイジャックしてきたキアに名乗るうとするも、銃を向けられたため本名が明かされることはなかった。

クンタラ「キーワード」

宇宙世紀時代終盤に地球圏全体を深刻な食糧飢饉が襲った際に、一部の特権階級から食料として食われていたと伝えられている人々。R.C.1000年代の現在も当時の悲惨な記憶と、人権もなく食料扱いされたクンタラの子孫は残っている。ルイン(マスク)やノレド、マニイはクンタラの末裔。現代は「人の食い物にされるような劣った人々」という婉曲な表現で語られる場合もあるが、人々のあいだにクンタラへの差別意識は今なお強く残っている。

軍用シャック「メカニカル」

キャピタル・テリトリイのなかで乗用されているシャックのひとつ。主にキャピタル・アーミイが使用していた。一般のシャックと違い、緑の機体色と左右に腕型の大型マニピュレーターを持つのが特徴。第2話ではルインも操縦していた。

ケーブル「メカニカル」

キャピタル・タワーのクラウンが昇降する、総延長約8万キロに及ぶ架線。この計12本のケーブルが、塔やチューブなどの円柱状の外壁部を持たないキャピタル・タワーの実体ともいえる。第1話でベルリたちキャピタル・ガード候補生は、このケーブルの点検補修を目的に、宇宙への実習に赴いた。

ゲッツ「キャラクター」

メガファウナのバイロットで、金髪でもみあげ、無精ひげの男性。上官のジンジャーとコンビを組んでいる。第6話ではG・セルフを乗せたフライスコップを操縦し、第8話ではレイドルの副操縦士を務めたのち、ジンジャーの指示でベルリが乗っていたジャハナムを操縦した。新参者

のベルリに対抗心を燃やす。

降臨祭「キーワード」

ザンクト・ポルトで年に1回行われる祭事で、カシーバ・ミコシからフォトン・バッテリーを受け取る儀式。この祭事のためにゲル法皇は、ザンクト・ポルトの大聖堂に上がる。トワサンガにフォトン・バッテリーを届けたクレセント・シップもこの祭事の間は月周辺に留まるようである。

国際規格「その他」

汎用性の高い、モビルスーツの設計仕様のこと。国際基準、ユニバーサル・スタンダードと同意。

コックピット「その他」

モビルスーツの操縦室。操縦席を指す場合もある。リギルド・センチュリーのモビルスーツのコックピットには長時間の作戦行動を想定して座席がそのままトイレになっており、トイレの使用中は音楽も用意されている。

コピベ・シールド「メカニカル」

バーフェクトバックが使用するシールドの俗称で、フォトン装甲シールドのこと。前面にフォトン・エネルギーでできた透明なハニカム(六角形)型の障壁膜を展開する。

ゴンドワン「場所・施設」

アメリカの東方にある大陸に在する国家。旧世紀時代のヨーロッパに位置する国家だが、国の規模は不明。アメリカとは10年におよぶ大陸間戦争を続けるが、ひそかに軍事技術の交換も行っている。かたやキャピタル・テリトリイとは協力関係にあり、クンバはこの国からガラデンを調達した。同艦の艦長もゴンドワン出身の軍人である。

さ

サウス・シラノ「場所・施設」

トワサンガの地名でライヤの故郷。シラノ・5の南リングのゆかりの地域らしき場所。モロイという地所もその一角にある。

サクンスーン「場所・施設」

トワサンガでは最大の港。シラノ・5の岩盤に巨大なトンネルをうがつように入り口が設けられており、クレセント・シップやカシーバ・ミコシもここに寄港する。降臨祭のとき、この港でヘルメス財団の面々はフォトン・バッテリーの積み下ろしを行う。

ザックス兵団「その他」

トワサンガ本国守備隊、ガヴァン隊の精鋭集団で、モビル

スーツ、ザックスを操縦する。伝統ある組織らしく、ガヴァン隊、ザックス兵団共にガヴァン・マグダラがリーダーを務める。

サブマシンガン「メカニカル」

モビルスーツの携帯銃火器。リギルド・センチュリーではモビルスーツの携帯武装としてビーム・ライフルが普及している。

ザンクト・ポルト「キーワード」

キャピタル・タワーの頭頂にあるカウンタウエイトを兼ねる巨大施設。広義のナットではあるが、通常の円輪型のナットとは違い、独特の形状をしている。降臨祭の際にはトワサンガからカシーバ・ミコシで搬送されるフォトン・バッテリーの受け渡しをする場であり、スコード教の聖地とされる。

シー・デスク「場所・施設」

オーシャン・リングの円周部にある6基のスペースコロニーのこと。各コロニーは半球型の形状をしており、太陽光を集光するための大型ミラーを擁する。また、内部は巨大な海とそれを囲む形の陸地が広がり、居住地になっている。シー・デスクのひとつにジット・ラボラトリイやロザリオ・テンが存在する。

G系統のモビルスーツ「キーワード」

ヘルメスの薔薇の設計図を含むジット・ラボラトリイの技術で開発された、一部の高性能モビルスーツやモビルアーミーの総称。「G」は宇宙世紀のモビルスーツ「ガンダム」に関連するよう、「G」系のモビルスーツとも呼ばれる。G・セルフやG・アルケイン、またジット・ラボ製のモビルスーツの多くが該当するが、具体的にどのような基準でG系統に分類されるかは不明。なお、ヘルメスの薔薇の設計図を通じてすでに地球にその存在は知られており、ハッパは技術者として深い関心を抱いていた。

Gメタル「その他」

ベルリとアイダが持つ、G・セルフのコックピットで入手した手のひら大の金属プレート。翼を開いた驚のような形でG・セルフの作動キーとなるものだが、実はレイハントン・コードを識別する端末装置である。のちにクレセント・シップのエンジンの作動にも影響した。

シールド「メカニカル」

モビルスーツが防具とする盾の総称。金属製で通常は手に持ったり、腕部に装着して運用されるが、ビーム光波を利用した障壁の類も存在する。一部のシールドには実弾攻撃・ビーム攻撃などに特化したものがある。

ジェル・カーテン「その他」

トワサンガやビーナス・グロウプの技術で作られた、ゼリイ状の大型カーテン。宇宙港やモビルスーツデッキで使われ、真空の宇宙から内部の気密性や気圧を守る役割をもつ。青く発光する液体を上方から流し続ける仕組みで、モビルスーツや戦艦の発進時にハッチ開閉によるタイムロスがなく、柔軟に通り抜けすることができ。また、モビルスーツの気密性テストなどにも転用されている模様。

ジット団(G・T)「キーワード」

ビーナス・グロウプの過激派組織で、地球への強硬なレコンギスタ(帰還作戦)を企む一団。中核は、キア・ムベッキ隊長が率いるジット・ラボラトリイの技術保全局のメンバー。高性能のモビルスーツを優れた操縦技術で乗りこなす者が多く、新兵なども育成されている。また、フルムーン・シップの艦長やトワサンガのフラミアニア、ヤーンなど広域な協力者とのつながりもあった。キアの戦死後も、残党が地球へのレコンギスタを継続する。

ジット・ラボラトリイ「場所・施設」

宇宙世紀時代からのモビルスーツ開発技術を継承する研究所。オーシャン・リングのシー・デスクのひとつにあり、ジット団の本拠ともいえる。それゆえ多数の貴重なモビルスーツを格納していたが、外部からの侵入が容易でメガファウナ勢にGルシファーなどを奪取されてしまった。

ジャベリン「メカニカル」

モビルスーツが使用する投てき可能な槍のこと。作中で使用されたのはほとんどがビーム・ジャベリンのよう、先端を収束させて尖らせたり、三つ又状に展開するものもある。また、モンテローロのようにビーム・サーベルや遠距離攻撃用のビーム・ワイヤーに転用された例もある。

シャック「メカニカル」

リギルド・センチュリーにおいて民間や軍用などで使用されている二足の脚部を持つ小型の移動用乗り物。通常の歩行や走行のほか、跳躍も可能である。

シャックの溜まり場「場所・施設」

ピクローバーの大聖堂近辺にあるシャックの駐車場。壁面一列に多様なタイプのシャックが並んでおり、客を乗せる車夫もいる。ウィルミットのアユミもここに留められていた。

囚人の塔「場所・施設」

キャピタル・ガードに囚われた女海賊アイダが収監された施設。外見は旧時代の中世の城風。表の通路は巻き上げ式の棧橋。アイダのほかに囚人はいないようだった。グリモアとカットシーの乱戦で、上部が破壊されてしまった。

ジヨハンニ「キャラクター」

海賊部隊のモビルスーツパイロット。グリモアを乗機としてカーヒルと共にアイダとG・セルフ奪回に当たるが、ベルリのG・セルフの攻撃で、操縦するグリモアの頭部を中破され、戦闘不能に陥る。

シラノ・ド・ベルジュラック「キャラクター」

同名の实在人物をモデルにした、劇作家エドモン・ロスタンの戯曲の主人公。大きな鼻の剣豪で、クンパはシラノのネーミングが同キャラクターに由来するとガララン艦長に説明した。

シラノ・5「場所・施設」

トワサンガの月に近い宙域にある巨大な人工居住区で、トワサンガの最大拠点。探掘用の小惑星に5つのリングが巻き付いた形状で、各リング内、また小惑星のなかに、居住区や探掘基地がある。リングは中央のものがセンターリング、北極星に近い端側がノースリング、その反対側がサウスリングなどと呼ばれる。ドレット艦隊の本拠で、カシーバ・ニコシもここに寄港している。

白旗「その他」

ドレット艦隊への接触を図るクリムが用意した道具。旧世紀の慣例にともない、敵意のないことを証明しつつ近づこうとしたが失敗する。

ジロンド部隊「その他」

キャピタル・アーミィのダベールとカットシーで編成された戦闘部隊。隊長のジロンドが、副隊長とともにダベールに乗って、隊全体の指揮をとっている。デレンセンとも連携し、ベルリとノレド、G・セルフの奪還を図るが、ダベールの限界以上の高度に戦場が移ったため撤退した。

ジンジャー「キャラクター」

海賊部隊のパイロットで丸顔の軍人。部下のゲッツとともに複数のエフラグを操縦した。出撃時にコックピットに乗り込んでくるライヤに悩まされるが、とっさに彼女を危険からかばう優しい一面も見せる。

スコード「その他」

スコード教に由来する言葉で、信者同士によるあいさつなどにも用いられる。ベルリなどが戦闘中のピンチの際に「スコード」と叫ぶことがあるが、これは「アーメン」「南無三」などに近い、無事を願う祈りの用法。

スコード教「キーワード」

キャピタル・テリトリイを中心に、全世界に広がる宗教。現法皇ゲル・トリメデスト・ナグを頂点とし、宇宙世紀時代の戦乱と混乱の反省から科学技術の進歩を禁忌とする教義を尊重している。キャピタル・タワーを通じたフォ

トン・バッテリーの地球圏への流通にも深く関わる。

スコード教大聖堂「場所・施設」

スコード教の大聖堂。地上のキャピタル・タワー周辺とザンクト・ホルト内にそれぞれあり、ゲル法皇は通常は前者で、礼拝などの活動をしている。後者は「聖餐室」とも呼ばれている。

スコードの御世「その他」

地上の大聖堂のなかで、教徒が合唱する讃美歌の歌詞の一部。スコード教の教義によって平穏を守られるリギルド・センチュリーの世の意味だと思われる。

スプライト「その他」

積乱雲の上で発生する放電現象のこと。地上からは視認しにくい。発生頻度の高い場合はクラウンの運行に影響することもあるので、運転士やキャピタル・ガードは注意している。

スペースデブリ「その他」

宇宙空間に漂うゴミの総称。宇宙事故による宇宙船の残骸から宇宙世紀時代の戦争の名残りまで、時代の異なる大小さまざまなものがあり、場合によっては宇宙船そのほかの航路の邪魔になる。モビルスーツが強度のある大型の阿米でデブリを集めるスペースデブリ対策が行われている。

スラスト「メカニカル」

モビルスーツやエフラグ、戦艦などの船体を推進させる広義の推進システムのこと。

ズルチン・ゲツラ「キャラクター」

ドレット艦隊の軍司令官で背は低めだが恰幅の良い軍人。地球側の要人を迎えるハザム首相に同道してシラノ・5に赴き、懇話無礼な物言いをした。

聖霊祭「その他」

ザンクト・ホルトでゲル法皇が行うスコード教の祭事。ウィルミットがグシオンたちとの会話で話題にする。

接触回線「その他」

モビルスーツの機体同士や、ノーマルスーツ同士を密着させて行う通信会話。ミノフスキー粒子の影響で通信が困難な状況でも有効で、傍受を避けたい秘密の会話などにも使用する。宇宙世紀時代には「お肌の触れ合い回線」などとも呼ばれていた。

セブリー「キャラクター」

デレンセンの部下で、ベルリとG・セルフ奪回のためカットシー部隊で出撃したひとり。この作戦で戦死し、デレン

センは自分の指揮の悪さを、彼やほかの死んだ部下に絶叫しながら詫言った。

千十回生「その他」

キャピタル・ガード養成学校での、ベルリやルインの就学同期。

センチビード「その他」

巨大モビルアーマーのジーラッハが使う武器の機能。両腕にあるムチ型のチエーンアームの節々から、ビーム・ウィップを発生させる攻撃。その外観が示すようにムカデを意味する。

戦闘距離「その他」

彼我の間合いを示す言葉。ミノフスキー粒子散布下かつ敵が照準内にあることを「戦闘距離」と数える。

セントフラワー学園「場所・施設」

ノレドたちが通う名門校。同じキャピタル・テリトリイにあるキャピタル・ガード養成学校と隣接し、生徒間の交流も盛んに行われる。また、学園のチャイロディンク部はガード候補生やキャピタル・アーミィの応援に駆けつけることもある。

全天周モニター「その他」

モビルスーツのコックピット内に外の景観を映し出す機能。シートを球状に囲むように表示される。補助的な画面を表示するマルチモニターも併設する。

全方位レーザー「その他」

バーフェクトバックの武器のひとつ。ベルリはガイトラッシュとの対決時に使用し、全身から放つ無数の光弾で牽制攻撃を行なった。

総監直属「その他」

アメリカ軍のグシオン総監が陣頭指揮を担う部隊をあらわす言葉。メガファウナへの支援物資を搬入するなど、第7話では兵站面で活動していた。

た

第一ナット コリオール「場所・施設」

地球の地表に近いキャピタル・タワーのナットのひとつ。その下にさらにアンダーナットがある。

第二ナット ハイヤーン「場所・施設」

第24話でキャピタル・アーミィの新型艦フルジンは本施設から地球に向けて発進した。

第三ナット ワンジラ「場所・施設」

第22話で地球圏に帰還したベルリたちが立ち寄ったナット。なかではアーミィの新型艦フルジンが出撃を控え、撃滅されたベッカー部隊の生存者の回収作業が行われていた。

第五ナット エジンバラ「場所・施設」

第一ナットの3〜4倍もの規模を持つ重工場ナット。

大気圏グライダー「メカニカル」

ナットで管理される黄色い小型機。緊急時など、地球降下の際に使用。ウィルミットいわく、本機はアグテックのタブーに抵触せず、あくまでも歴史的価値があるので維持して使われている。

大気光帯「その他」

地球の大気上層における発光現象。これを電力エネルギーとして、キャピタル・タワーのナットやケーブルなどが稼働している。

大気層「その他」

地球を取り巻く空気の層。真空の宇宙ではモビルスーツとノーマルスーツの大小が判別できない問題がある。一方、大気中では微細な湿気などのために遠方がかすむように見えてしまう。

太陽光発電「その他」

太陽の光エネルギーを電気に変換するシステム。宇宙世紀時代のスペースコロニーにも使われた発電設備で、アイダは今の地球にフォトン・バッテリーに頼らず、太陽光発電が導入されることを望んでいた。

太陽電池パネル「場所・施設」

月面の赤道に敷設されたトワサンガの大規模なベルト状の発電システム。鉱物資源採掘場と併設されている。

大陸間戦争「その他」

アメリカとゴンドワンによる大戦。十年も継続状態で、キャピタル・テリトリイは戦禍の飛び火を警戒する。クリムやハッパも本大戦の経験者である。

タブー破り「その他」

アグテックのタブーを破戒する行為、またはその人。科学の発展や宇宙観測などがこれにあたる。キャピタル・ガード調査部はこのような人間を摘発するのが本来の仕事だった。

ダミーバルーン「その他」

敵のかく乱用に使われる欺瞞装置。本作ではメガファウナとほぼ同型のダミーバルーンを膨らまし、マスク部隊

との戦闘に使用。ダミーバルーンは宇宙世紀0080年代なかばにもモビルスーツ大のものが見られた。

弾道飛行【その他】

宇宙用の艦艇などが地上から弧を描いて飛ぶように発射され、周回軌道には乗らずに地球へ再び戻ってくる。アメリカ本軍の宇宙艦隊がこれを使った。

チアリーダー【キャラクター】

セントフラワー学園チアリーディング部の部員たち。ウーシアのお披露目式やクレセント・シップの世界一周行など、積極的に催事を彩る。実は部員のなかに男子がいるらしい。

地球での居住権【その他】

ドレット軍やジット団らが欲するもの。本来は地球に恵みを授ける立場の彼らが、地球への定住を望むという皮肉を抱えている。クリムは居住権を餌にドレット側の人員の懐柔が可能と考えた。

チュチュミイ【キャラクター】

ドニエル艦長が記憶喪失状態のライヤにあげた飼育用の透明ボールのなかに入れた金魚のこと。ライヤが名づけてかわいがった。ドニエルいわく、宇宙生活では水気のあるものが心の潤いになるらしい。また、チュチュミイの世話係はベルリもしていたらしく、最終話で旅立った彼はその役目をノレドに託した。

テンドービーム【その他】

巨大モビルアーマーのユグドラシルが使うビーム砲。フォトン・エネルギーに反応し、分散をくり返すため、樹木の枝のように見えるのが特徴。

デン・ボリス【その他】

オーシャン・リングの自警団。ポリジット、ザンスガット、レスキュー仕様のズゴッギーなど数多くのモビルスーツが配備されているが、実戦経験は乏しい。

トラクタービーム【その他】

パワフェクトバック固有の機能。相手の制御機構に介入し、その動きを奪うことができる。

トリートイ【キャラクター】

ベルリと同じキャピタル・ガード養成学校の千十回生。七三の髪形が特徴のメガネ男子。ベルリに先行し、レクテンでアイダーのG・セルフに挑んだ。

トレッソ【キャラクター】

ベルリたちの奪還作戦に参加したデレンセンの部下。カットシーで出撃したが、戦闘によって戦死する。

ドレット軍【キーワード】

現トワサンガにおける主力艦隊で、司令官はノウトゥ・ドレット将軍。地球へのレコンギスタ作戦を促進し、斥候役としてライヤとYG・ロー（G・セルフ）を派遣していたが、事態の遅滞にしぶれをきらしてザンクト・ポルトへ来訪。大陸間戦争への介入を口実に地球上陸を図る。所有兵器の性能と、扱う兵士のスキルは必ずしも合致していない。

ドレット家【キャラクター】

現当主はノウトゥ将軍。レイハントン家と並ぶ名門だったが、レイハントン家に反目してクーデターを実行。旧レイハントン家のデータはすべて滅却し、同家にまつわる人間を冷遇してきた。

トワサンガ【キーワード】

月の裏側にあるスペースコロニー群の総称で、その母体は宇宙世紀時代から存在していた。現政権はジャン・ビヨン・ハザム首相だが、ドレット軍を必ずしも快く思っていない。また最大拠点のシラノ・5に残る人々のなかには、ドレット艦隊から置き去りにされたという感情も多いようだ。明確な劇中での初登場は第12話だが、名前は第1話から触れられている。

な

ニックスベース【メカニカル】

建造中止になったアメリカの新造艦。この艦を原型にメガファウナが作られたが、内装の一部はそのままとなっている。

ニューアーク【場所・施設】

アメリカの首都。21世紀現在のマンハッタン島に似た、海に面している大都市。幼少時のアイダーがいた育児園もここにある。

ニユータイプ【その他】

トワサンガの伝説で語られる特別な資質の人類を指す。宇宙世紀時代は「宇宙に適應した人類」を意味する言葉として使用された。

ヌール【キャラクター】

ウーシア&ランゲバインで出撃中のベッカーが口にした女性パイロットの名前。

ノーマルスーツ【その他】

広義の「宇宙服」を意味する言葉。巨大なモビルスーツと区別するうえで「通常の服」をあらわす、この言葉が生まれた。

は

パイロットスーツ【その他】

モビルスーツ乗員が機体に乗り込むときに着用する宇宙服。メガファウナで新調されたベルリのスーツにはウサギのマークが付いている。

ハウゲッセン【キャラクター】

マックナイフで出撃したマスク部隊の男性隊員が発した言葉で、彼自身の名前と思しい。クラウンから最後に発進した。

パチンコ【その他】

ノレド愛用の狩猟用ツールで、いわゆるスリングショット。クンタラが使っていた道具でもある。第14話で部品をモビルスーツ用のゴムに変えて改良された。

バックキング【その他】

真空中の気密性を高める素材。宇宙に上がり、空気漏れの疑いがあるメガファウナの要所に押し込んで使用された。

バックバック【メカニカル】

モビルスーツの背部装備の総称。G・セルフには、ライヤが地球潜入時に用いた大気圏用バックバックをはじめ、複数の装備に換装が可能。

ハロビー【キャラクター】

簡単な動作なら自身の思考で制御可能な環境チェック用自律ロボットで、数十センチの球体から走行型に変形できる。劇中ではノレドのもつ「ノベル」が登場したが、ハロビーそのものは市販の量産品であり、ウィルミットのみならずジット・ラボラトリのメカマンも知っていた。

バナナとシナモンのビスケット【その他】

ベルリの好物。大気圏グライダーに乗ったウィルミットがベルリのために用意しようとしていたものの、結局はできなかった。育ての母のウィルミットだが、息子への愛情がうかがえる。

パワフェクトバック【メカニカル】

レクテンが腰部に付ける大型オフショウ装備の溶接具。本来はキャピタル・タワーの保全に使う修理用の道具だが、ビーム・ライフルとしても転用可能。

ピアニ・カルター【キャラクター】

クンパ・ルシータの本名。地球へ赴く際にレイハントン家の幼き姉弟（アイダーとベルリ）を亡命させたが、その真意は謎に包まれている。ノウトゥ将軍らとは面識があったのか、余計な関着を避けるため第13話ではドレット軍との会談場からあえて席を外した。

たのか、余計な関着を避けるため第13話ではドレット軍との会談場からあえて席を外した。

ピアニ・カルター事件【その他】

20年前にピアニ・カルターがビナス・グロウプで唱えた建言。ピアニはビナス・グロウプで人々がムタチオン化していく現実を心を乱され、人類は地球上で弱肉強食の戦いを行って強化されることが必要だと扇動した。この事件と前後して彼はビナス・グロウプから「ヘルメスの薔薇の設計図」を持ち出す。

ビーグル【メカニカル】

艦船やドックなどの間を宇宙で往還するためのランチといった、メカの総称。キャピタル・タワー周囲のビーグルを攻撃してはいけないというルールもある。

ビナス・グロウプ【キーワード】

金星付近にあるスペースコロニーの総称。現在のヘルメス財団の拠点で、フォトン・バッテリーを生み出してトワサンガを通じて地球に供給。内部では計数十万の人々が暮らし、街並みの様子に地球の文化スタイルを取り込んでいる。

ビナス・リング【場所・施設】

超大型フォトン・バッテリーの集合体。クレセント・シップのエル艦長の説明によれば、ゆくゆくはフォトン・バッテリーを蓄積した複数の球体が月ほどの大きさになるとのこと。

ビーム・ウィップ【その他】

マスラスタが両腕に装備しているムチ状のビーム刃。敵機に巻きついて爆散させるほか、旋回させて防護膜を作ることにも可能。G・ルシファアのビーム兵器には四散させられた。

ビーム・サーベル【その他】

G・セルフ（トワサンガ製、カットシー（キャピタル・アーミイ製）そしてヘカター（アメリカ製）など各陣営のモビルスーツに基本装備される携帯武器。特定範囲の磁場にメガ粒子を収束させることで高熱の発光剣を形成。ジット・ラボラトリ製のジャスティマなどは機体のフォトン・バッテリーを潤沢に使い、超大型、超高出力のビーム・サーベルを生み出すことを可能とする。

ビーム・シールド【その他】

防護用装置。主には艦艇に装備されており、クレセント・シップやクノッソスなどにこの機能があることが劇中で言及されている。

ビーム・バリア【その他】

一部のモビルスーツが持つ防護用装置。G・セルフ、トリッキーバックのほか、ジャスティマの左肩やダハックのようなジット団モビルスーツなどが使う。変則的にクリムのモンテローロがビーム・ジャベリンを高速旋回させてビーム・バリア状に使った例もある。

ビーム・マント【その他】

ガイトラッシュが使う装備。攻防両面に秀でた機能を持ち、光の帯をカーテン状にして攻撃を防ぎ、また触手のように相手を絡め取って破碎することが可能。

ビーム・ライフル【その他】

破壊力の高い銃タイプの中距離兵器。メガ粒子を加速させて発射する。基本的に威力は銃身の大きさに比例すると考えて良い。アメリカ製の量産型仕様やジャイオンの持つビーム・ライフルそれぞれは、構成パーツが少ないという共通項があるが、前者が整備の利便性を図った台所事情も視野に入れている一方、後者は設計力の高さが特徴。

ビーム・ワイヤー【その他】

海賊部隊のモビルスーツなどに見られる武装。リール状のユニットから伸ばし、ムチのように扱う。飛行中のカットシーの翼を高熱で寸断している。

ビクレスト島【場所・施設】

カリブ海にあるアメリカ領の観光地だが、実は海賊部隊の地球上での拠点。メガファウナを収容可能な巨大洞窟には整備ドックもあり、同設備の機橋は海洋研究所にもつながっているようだ。

ビクローパー【場所・施設】

キャピタル・テリトリイにあるキャピタル・タワーの地上施設。同型の施設が4ブロック存在する（それぞれ真円を四分割した形状の中に、さらに直径1キロメートルほどの円形施設がある）。ひとつがウィルミットの執務室のあるエリア（ここに聖堂もある）、次にキャピタル・ガード調査部のあるエリア、そしてキャピタル・アーミーのあるエリア。

ビッグアーム・ユニット【メカニカル】

ジャイオンが使う巨大な指型のオプション装備。通常は背中のバックパックとしてマント状にたたまれているが、展開時は計8本の指が伸びた姿となり、武器とシールド双方の機能を発揮する。キアは単に「ビッグアーム」と呼んでいる。

ビッグスルット・カプセル【場所・施設】

クレセセント・シップ内にある静謐な巨大空間。ベルリとG・セルフの到来を待っていたかのように船内のAIが

迎え入れる。空間内のパネルとベルリの持つGメタルの紋章が同じだったため、レイハントン・コードが反応。艦全体の制御が解除され、通常ならアイドリングだけで3日を要するところを、円滑に発進できるようになった。

144個のナット【場所・施設】

キャピタル・タワーを構成するナットの数。補助設備のアンダーナットはこの数に入らない。

ビラッキー【キャラクター】

デレンセンの部下。カットシーでグリモアと海上の空中戦を展開するが、相手のビーム・ワイヤーとサブマシンガンの攻撃で機体が爆発し、生死不明となった。

フォトン・エネルギー【その他】

この世界のほとんどすべてを賄うエネルギー。フォトンバッテリーから供給され、ビナス・グロウプでしか生産できない。

フォトン・サーチャー【その他】

バーフェクトバックの背部リング部分に設けられた機能のひとつ。同部から放たれる黒い波動でフォトン・パワーの強烈な者へ強大な力を宿した武器を検索する。

フォトン・シールド【その他】

G・セルフの防御用機能のひとつ。両拳の周囲にフォトンの膜を展開した一種のビームコーティングで、ガイトラッシュのビーム・サーベルをつかんで無効化した。

フォトン装甲【その他】

G・セルフの装甲。宇宙世紀時代のルナ・チタニウム合金（ガンダリウム合金）よりも軽量かつ剛性に優れた素材で製造されている。

フォトン・トルビード【その他】

バーフェクトバックに宿る最強クラスの武器のひとつ。バックパックの半球ドームから放たれる無数の反物質がウーシアの群れを瞬時に戦闘不能へ追い込んだ。

フォトン・バッテリー【キーワード】

リギルド・センチュリーで稼働するあまたの機械の動力源。フォトン・エネルギーを蓄えたバッテリー。ビナス・グロウプで製造（地球上では不可能）され、トワサンガを通じて地球のキャピタル・タワーから地上（キャピタル・テリトリイ）へ配給。第9話ではキャピタル・テリトリイが各国に配るバッテリーをトレーラーで空港に輸送する描写も描かれた。

フォトン・パワー【その他】

戦場でG・セルフ、バーフェクトバックが感知できる力。

サーチした敵機のパワーが高いほど、強い武器を持つていると見定められる。

フォトン・リアクション【その他】

クレセセント・シップのエネルギーが好循環した際の反応。G・セルフが艦内に入ったことでエンジンが活性化された。

フライングスーツ【その他】

地球降下時のYG-111（G・セルフ）からライヤが脱出する際に着用した服。ムササビの飛膜のように広がるウイングを使い、彼女は成層圏へ躍り出た。

フラスマ・イクオール【その他】

ガイトラッシュのビーム・マントを見たライヤの言葉。荷電粒子と同等のものだと判断したものと思われる。

フラミイ【キャラクター】

フラミニアの愛称。ライヤやレジスタンスの男性が主に呼称している。

ブレンダー【その他】

ダハックの機能のひとつ。1フィールドを利用することで敵機のエネルギーを吸収する能力をもつ。

フルドレス【メカニカル】

G・アルケインの強化装備。

ヘルメス財団【キーワード】

フォトン・バッテリーの管理を行う人々で、総裁はラ・グー。もとはトワサンガで創設され、ビナス・グロウプに拠点を移し、現在も活動が続けられている。

ヘルメスの薔薇の設計図【キーワード】

ビナス・グロウプで管理されていた宇宙世紀における技術の仔細が記されているという資料。これをヒアニ（クンパ）が持ち出し、地球圏に流布させたためガランデンなどの艦船が建造されたほか、多くの戦闘用モビルスーツも誕生。アメリカ側の技術者の中にはこれを「図面」と呼ぶ者もいる。

望遠モニター【メカニカル】

モビルスーツや艦艇などに搭載されている測定機能のひとつ。その名の通り、遠方に照準を合わせて探知する。G・セルフの場合は複数の画面を同時に表示させるマルチモニター方式で、メガファウナは個別のディスプレイを天井近くに並べて複数の人員が閲覧可能な仕様となっている。

坊主頭【その他】

第1話冒頭で、海賊部隊とYG-111（G・セルフ）をめぐって混戦を続けるデレンセンが、カーヒルたちのグリモアを見て叫んだ言葉。

滅びの技術【その他】

宇宙世紀において地球圏を戦争に導いた技術をアイターが評した言葉。

ま

マスク部隊【その他】

ガランデン所属のマスクに与えられた部下たちと彼自身のチーム名。モビルスーツに乗る部隊各員の初期メンバーはマスク同様にクンタラで構成されていた。地上ではエルフ・ブルック、宇宙ではマックナイフなど、新型兵器の実験部隊としての側面も少なからず存在する。

水の玉・空気の玉【その他】

水と空気、それぞれを高度な次元で圧縮させた球体。酸素ボンベや貯水タンクと同様に使われている。G・セルフのコア・ファイターに内蔵されるような直径数十センチサイズのものや、ノーマルスーツに使われる小サイズのものなど、いくつかのタイプがある。

三つ富士【場所・施設】

日本にある名所。宇宙世紀からリギルド・センチュリーにかけて複数回の大噴火があり、その結果3つの山頂をもつ外観となった。

ミノフスキー・クラフト【その他】

キャピタル・タワーのクラウンやナットなどに使われているテクノロジ。宇宙世紀時代に生まれた地上浮遊用の疑似反重力システムであり、強襲揚陸艦ホワイターベーンなどにも使われていた。

ミノフスキー・フライト【その他】

G・セルフのトリッキーバック装備やメガファウナなどに用いられている飛行技術。宇宙世紀0120年代ごろには約14メートルサイズの小型モビルスーツの単独飛行が可能としていた。

ミノフスキー・マグネットレイ・フィールド(MMF)【その他】

ミノフスキー粒子を応用したキャピタル・タワーで使われている技術のひとつ。タワーのケーブルとナットの間にこのMMFの力場を発生させ、タワーの安定を支えている。

ミノフスキー粒子【その他】

レーダーや無線などを阻害する一種の素粒子。宇宙世紀

0069〜70年にミノフスキー博士によって存在が提唱・証明された。高密度の同粒子散布下では遠隔戦がほとんど不可能になったため、以降は接近戦を前提としたモビルスーツでの戦闘が主流となる。

ムタチオン【その他】

ビィナス・グロウプの人々の間で発生する突然変異。宇宙生活の影響で手足が衰えるなど、身体に著しい変化を招いた者は日常生活に必要な補強員のボディスーツを着用する。

六つ目の海【その他】

弱肉強食が必要と唱えたピアニ（クンバ）の行動に対し、ラギー総裁が口にした言葉。六つ目の海が潮で満ちるほど時を経ては人の心が動くという主旨のセリフで、オーシャン・リングにある6基のシー・デスクを使った比喩的表現と思われる。

メッサメ【キャラクター】

マックナイフに乗るマスコ部隊の女性隊員。キャピタル・タワーへ向かうメガファウナを強襲した。

メッタバル【場所・施設】

地球規模の国際会議が行われた土地の名称。

メッタバルの国際会議【その他】

ウィルミット、クンバ、グシオンら組織や国同士の垣根を超えて行なわれた大規模な会議。モビルスーツや宇宙艦隊を建造中のアメリカをめぐって討議が行われた。

メティオ・ピラー【場所・施設】

シラノの基部となる小惑星。トワサンガによる人工的な整備がなされており、各部分が機械化されている。

メディスペシー【場所・施設】

オーシャン・リングのシー・デスクにある大海の総称。

モビルアーマー【メカニカル】

非人型巨大兵器の総称。モビルスーツよりさらに大型な点の特徴である。本作のアーマーザガンや、ユグドラシルが該当する。

モビルスーツ【メカニカル】

20メートル前後に及ぶ人型巨大兵器の総称。G・セルフのような人間の体型に近いものが基本だが、なかにはビフロンのように異形な外観をもつタイプも存在する。宇宙世紀時代はMOBILE Space Utility Instruments Tactical、すなわち戦術汎用宇宙機器の総称として知られ、数えきれないほどの機種が戦線に投入されてきた。その内の一部の姿は本作の第2話や第26話でも見られる。

もやし【その他】
ロッキンバイが地球の歴史を悪しざまに罵る際に使った言葉。

モラン隊【その他】

トワサンガのターボ大佐がロッキンバイが率いるモランの部隊を指して呼んだ言葉。

モロイ【場所・施設】

シラノの一番港に接している町。旧レイハントン家がある土地で、ロルッカたちレジスタンス勢がここで顔を合わせることも多い。ラライヤもかつてはここに住んでいた。

や

ユニバーサルマルチコンタクトセットアップ【その他】
大気圏用バックパックを装着するよう指示したベルリに
応え、G・セルフ内のコンピュータが発した自動音声。

ユニバーサル・スタンダード【その他】
地球圏共通の汎用性の高い設計規格。

ら

ラ・グーの秘書【キャラクター】

メガファウナへの耐熱フィルムなどの物資搬入を取り仕切ったラ・グーの秘書。日傘を持った赤毛の美人だが、よくけたり機械に頭をぶつけたりする挙動でメガファウナの面々をあきれさせる。

リギルド・センチュリー(R.C.)【キーワード】

『機動戦士ガンダム』の劇中世界「宇宙世紀」より後の未来(Regild Century)。旧時代の宇宙戦争で人類が疲弊した教訓から、科学技術の発展をタブー視している。「リギルド」とは再メッキの意で、虚飾にまみれた大人たちの世界から、若者たちがメッキを剥がしていく含意がある。本作はR.C.1014年の時代設定。なお『ガンダム』の作品世界「正暦」は、さらに先の未来である。

リフレクター【メカニカル】

意味は反射鏡で、劇中では大半がリフレクターバック自体かその機能、あるいはバリエクトバックの該当部または機能を指す。例外的にユグドラシルも敵のビーム攻撃を反射する能力の高い光波を放つことが可能で、これもリフレクター・ビームと呼ばれている。

レイハントン家【キーワード】

トワサンガに古くから存在する名門の家系で、宇宙世紀時代からの科学技術を穏便な形で保持してきた。月や金星近傍のヘルメス財団とも密な関係があったが、約20年前に、ノウトウ・ドレット將軍のクーデターで没落する。ただしその派閥は今なお根強く残っている。

レイハントン・コード【キーワード】

ロルッカやミラジが、YG-111(G・セルフ)内に仕掛けた極秘の科学システム(シークレット・コード)。G・セルフ内でレイハントン家の血筋の者(アイダとベルリ)が触れると汗などからDNAを読み取って識別する。ロルッカたちが考案した、貴族流離の姫と王子を捜索する最後の希望だった。なおこのシークレット・コードは、クレッセント・シップのエンジン作動にも影響を与える。

レーザー・キャノン【メカニカル】

要塞や戦艦そのほかでの、固定砲台型の大型レーザー砲のこと。一般的に、機動自体にもエネルギーがかかるモビルスーツなどに比べて、より効率的にエネルギーを光線兵器化できるため、その威力は大きい。ラライヤはジロツドのレーザーボールを見て「まるで砲台のレーザー・キャノンみたい」と戦慄した。

レールガン【メカニカル】

電磁力の反発を利用して発射する高速実弾兵器。劇中ではG・セルフがバルカン砲の仕様で頭部に搭載しており、カールルの仲間が乗るグリモアを、機動不能に追い込んでいる。

レコンギスタ作戦(地球帰還作戦)【キーワード】

トワサンガとビィナス・グロウプ、ふたつの地域からは同時に進められた、宇宙移民者(宇宙世紀時代のスペースノイド)による地球への大規模な帰還作戦。月と金星付近、それぞれの場で地球へのエネルギー供給作業にこらえあぐねた一部の人間が、大陸間戦争などで地球上が混乱する現在を好機と見なしに行った。レコンギスタの語源は、スペイン語での国土回復運動「レコンキスタ」に由来する。

ロールパン【その他】

曲面が多くて丸く見えるジロツドを指したメガファウナ側のあだ名で、副長が最初に呼んでいた。ステアとノレドもこの呼び名を使っている。

ロザリオ・テン【場所・施設】

オーシャン・リングのシー・デスクのひとつにある、ビィナス・グロウプの首都。ヘルメス財団の関係者を主とする、トワサンガから移住した人々が築き上げた都市であり、現在はテン・ポリスが市民を守護している。ラ・グー総裁がいる場であり、さらに約20年前に「ピアニ・カルータ事件」が発生。重要な「ヘルメスの薔薇の設計図」のデータ

が持ち去られた場所でもあった。

わ

ワセレス【その他】

シー・デスクのメディスペシーに浮かぶカヌーの呼称。作中では、そのなかの一艘が、底に穴が空いて生じた激流の中に消える。

YG-111(わいじーいちいち)【メカニカル】

G・セルフの、ドレット艦隊における正式な機体名。もともとはミラジやロルッカたち、宇宙世紀時代の技術に造詣が深いレイハントン家ゆかりのスタッフが組み立てた「G系」モビルスーツだった。だがレイハントン側の技術提供を要請するドレット軍の圧力下、モランと競い合う軍制式モビルスーツの候補機として譲渡された。その流れのなかで、ロルッカたちは機体にレイハントン・コードを仕掛ける。

ワイヤーフック【メカニカル】

第1話の冒頭で、自由落下するYG-111(G・セルフ)を追いかけるグリモアが左手首から発射した鉤付きワイヤー。これで目標の機体を鹵獲した。武装というより、周辺の物体を制する捕獲道具のようである。



ガンダム G のレコンギスタ
オフィシャルガイドブック

Gundam
G のレコンギスタ
Reconquista in G

Gundam
Reconquista in G
Official Guidebook

ガンダム Gのレコンギスタ オフィシャルガイドブック

2015年10月1日 第1刷発行

発行人 三木浩也
編集人 吉岡 勇
編集長 佐藤純平

編集 上原康仁
鈴木遼介 [セブンティズウォー]

ライター 齊藤睦志
坂井由人
坂井直人
松田孝宏

制作協力 大門弘樹 [セブンティズウォー]
東海林直樹 [セブンティズウォー]
齋藤英崙乃 [セブンティズウォー]
鳥本真也
斎木美香
高旗弘之

デザイン 宮下裕一 [imagecabinet]

協力 株式会社サンライズ
宇野常寛 安部恵美子 [PLANETS]
スペースクラフト・エンタテインメント株式会社
株式会社賢プロダクション

Special Thanks 乾 雄介 [サンライズ]
©創通・サンライズ・MBS

発行所 株式会社学研パブリッシング
〒141-8412 東京都品川区西五反田2-11-8

発売元 株式会社学研マーケティング
〒141-8415 東京都品川区西五反田2-11-8

印刷所 凸版印刷株式会社

Gundam Reconquista in G Official Guidebook

〈この本に関する各種お問い合わせ〉

【電話の場合】

●編集内容に関することは 編集部直通 Tel 03-6431-1504
●在庫、不良品(乱丁、落丁等)に関することは 販売部直通 Tel 03-6431-1201

【文書の場合】

〒141-8418 東京都品川区西五反田2-11-8
学研お客様センター「ガンダム Gのレコンギスタ オフィシャルガイドブック」係

この本以外の学研商品に関するお問い合わせは下記まで。
Tel 03-6431-1002 (学研お客様センター)

©Gakken Publishing 2015 Printed in Japan.

本書の無断転載、複製、複写(コピー)、翻訳を禁じます

本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内の利用であっても、著作権法上、認められておりません。

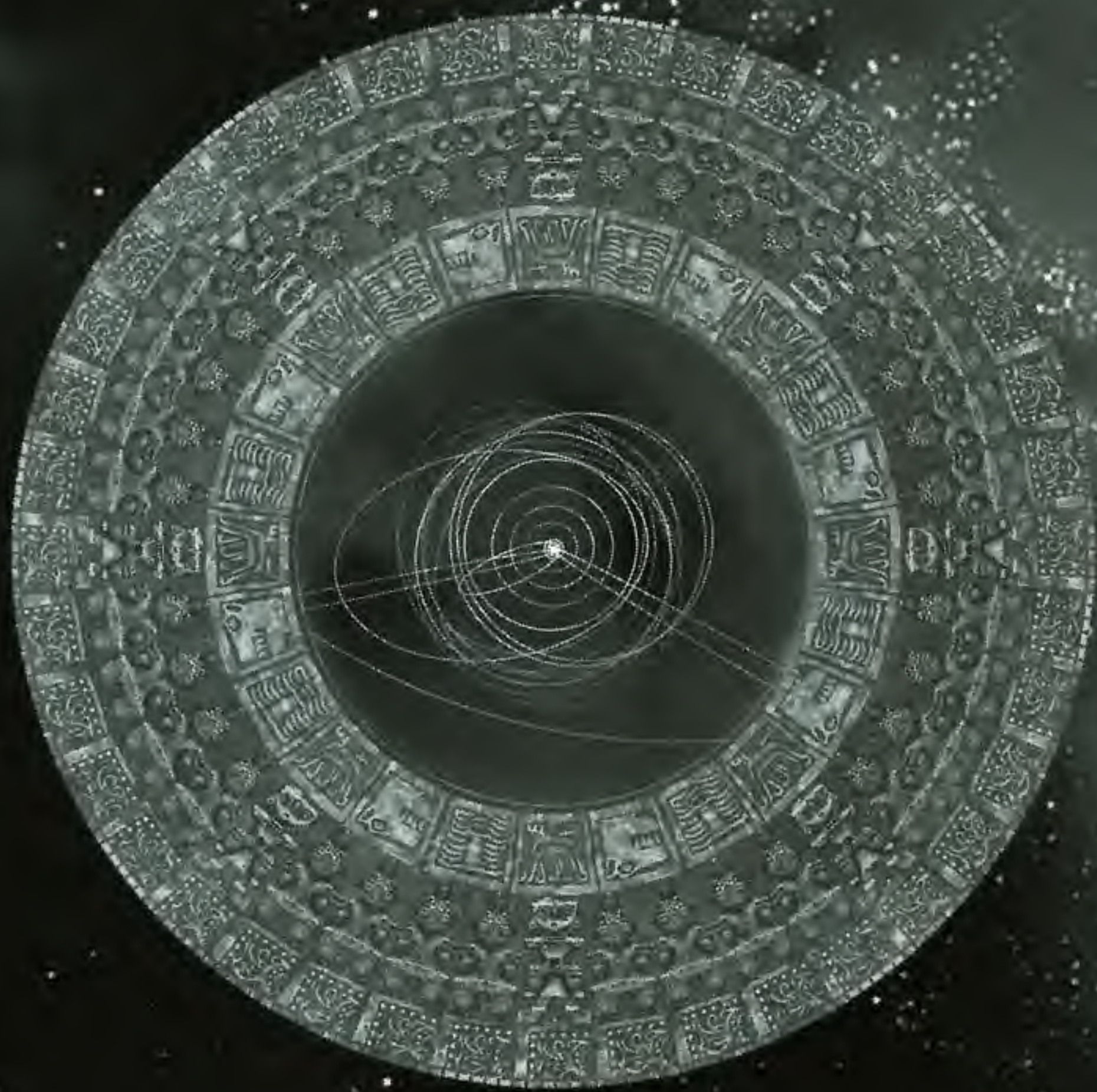
学研の書籍・雑誌についての新刊情報・詳細情報は下記をごらんください。
学研出版サイト <http://hon.gakken.jp/>



(P.5総扉イラスト)
イラスト/形部一平

(カバー裏表紙イラスト)
ビクローバー内部/大聖堂天頂部・壁画

(左イラスト)
ビクローバー内部/大聖堂・側面壁画





9784054063075

ISBN978-4-05-406307-5

C0076 ¥2800E

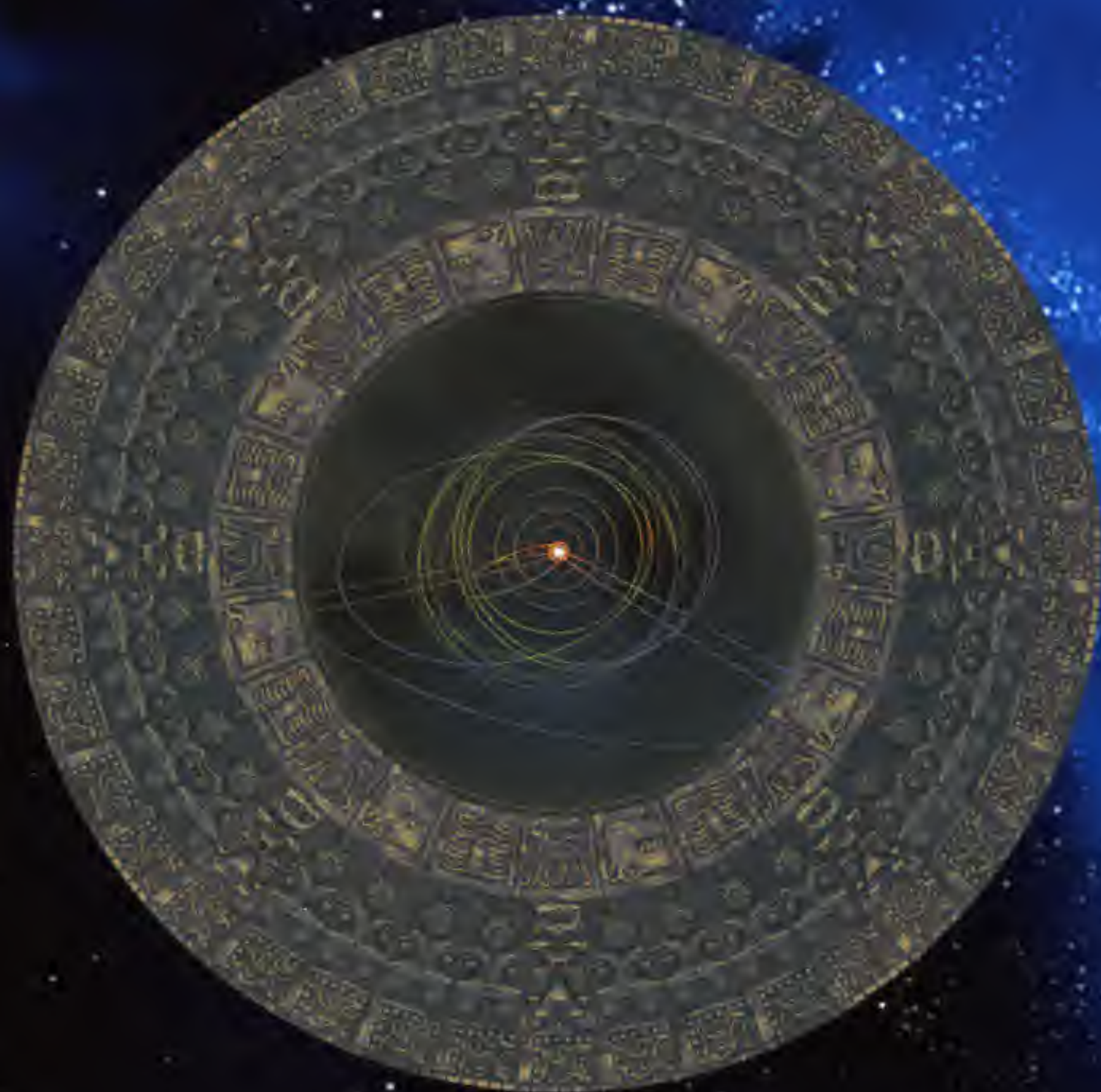
1340630700



1920076028007

定価：本体2,800円

※税が別に加算されます。



深く広い『G-レコ』の世界をもう一度旅しよう！

- 富野由悠季総監督と評論家・宇野常寛による4時間半、
2万6千字に及ぶ『G-レコ』について、アニメについての特別対談を収録！
- キャラクターデザイン・吉田健一全登場人物コメントリー
- メカニカルデザイン・安田 朗、形部一平、山根公利による
MS、MA、艦艇の完全解説
- 全話ストーリープレイバック／用語解説
- 綴込ポスター『G-レコ』勢力地図

Gundam
Reconquista in G
Official Guidebook



9784054063075

ISBN978-4-05-406307-5

C0076 ¥2800E

1340630700



1920076028007

定価： **本体2,800円**

※税が別に加算されます。

